東京ゲームショウ'98春速報

隔週刊 サターンファン
平成10年4月10日発行（隔週金曜日発行）
第10巻第7号（通巻127号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

SATURN FAN

1998
NO.7
4月10日号
550YEN

■発売直前!! 16P総力特報＋描き下ろしポスターで魅せる!!

サクラ大戦2

～君、死にたもうことなかれ～

■セガ新作緊急発表!!

バッケンローダー

DEEP FEAR

■期待作満載!!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
ドラゴンフォースII －神去りし大地に－
スーパーロボット大戦F 完結編
機動戦士ガンダム ギレンの野望
日本代表チームの監督になろう!
ファルコムクラシックスII
ラングリッサーV
電車でGO!

■特別付録リバーシブルポスター

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
サクラ大戦2 真宮寺さくら

This is COOL
セガサターン、シロ!
せがた 三四郎

華麗に咲き誇る傑作の春！新人諸君、咲け！シロ！

サクラ大戦2～君 死にたもうことなかれ～

サクラ大戦2 Sakura Wars

4月4日発売予定 6,800円(税別)

平和な一時にそれぞれの青春を謳歌していた「帝国華撃団」の乙女たちだったが…邪なる呪術を用い「魔」を操る「黒鬼会」とは？その野望は？帝都東京を覆う悪の闇。大正十四年、乙女たちの戦いは終わらない。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998
©RED 1996,1998

ハウス オブ ザ・デッド

THE HOUSE OF THE DEAD

好評発売中 5,800円(税別)

不老不死、生命蘇生を画策するDr.キュリアンの狂った研究。悲劇はそこから始まった。人里離れた荒廃した洋館。迫り来る恐怖。パニックに落とし込む意外性の連続。戦慄のホラー・ガンシューティング。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998

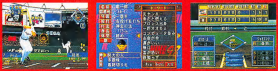
プロ野球グレイテストナイン'98

プロ野球 GREATEST NINE 98

好評発売中 5,800円(税別)

野球ゲームの決定版が1998年の最新データで登場！今年はお気に入りの選手だけをプレイする「なりきりモード」を搭載！しかも、OBチームには、川上、衣笠、北別府、そしてあのG馬場までが！

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム、11球場公認ゲーム、日本プロ野球OBクラブ公認
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998



ワールドワイドサッカー'98

SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

好評発売中 5,800円(税別)

世界48ヵ国の代表チームと英、仏、スペインの国内クラブチームの総計108チームが登場。X-BANDに対応し、日本全国のファンと対戦が可能。マルチコントローラー対応の流れるような操作、たまらない本格派だ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

好評発売中 6,800円(税別)

転校生、霧島マナを中心に展開する、TV本編8話～13話にあたるサイドストーリー。その間登場するメインキャラが総出演。音声とビジュアルにより、ドラマ性を高度な次元で達成。各界で絶賛の傑作、いよいよです。

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京
©1997,1998 GAINAX

REVIVAL OF EVANGERION

新世紀エヴァンゲリオン劇場版 DEATH(TRUE)^2/Air/まごころを君に

全国洋画系劇場にて、絶賛公開中！

©1997 GAINAX/EVA製作委員会

緊急連絡!! わたくし、せがた三四郎のテーマ曲「セガサターン、シロ！」のCDが発売中だ！なんと全国のセガカラでも歌えるぞ!!よろしく！
(発売/販売元：ワーナーミュージックジャパン) WPDV-7138 ¥1,020(税込)

セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。今月のミス・セガサターンフェスタ 下谷 仁美さん

SEGA PARTNERS

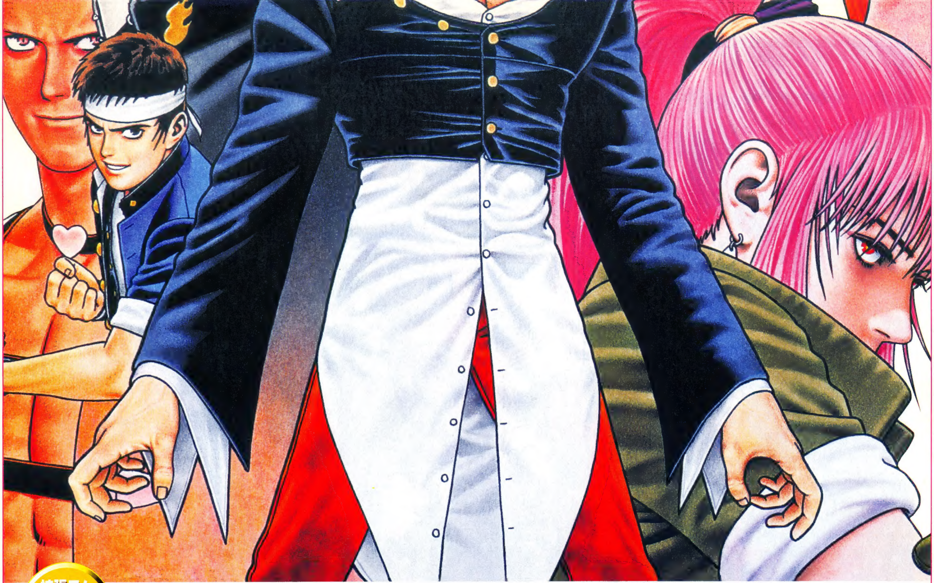
メンバー大募集！ 年会費は5,000円(税込)だ！さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう！○入会特典1：メンバーズカード＋特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2：セガ パートナーズスペシャルCD-ROM ○入会特典3：全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待 お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19○○年○月○日) 4.職業 5.郵便番号 住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局 TEL.03-5467-3020(月～金10:00～18:00)

〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月～金10:00～17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
The Future Is Now
SNK®
KOFシリーズ最新作、セガサターンに完全移植で登場!!
THE KING OF FIGHTERS '97®
©SNK 1997



拡張ラム カートリッジ 専用ソフト

The Revenge of OROCHI.

呪われた宿命にピリオドを打て!

●このゲームは、セガサターンCDと拡張ラムカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張ラムカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。

NOW ON SALE! CD-ROM単体/価格5,800円(税別)
お買得セット(専用CD-ROM+拡張ラムカートリッジ)/価格7,800円(税別)

※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp

とにかくはちゃめちゃ!
今度はサターンの中で大暴れ!!
コースによっては天候の変化・・・?!
お天気ビジョンで天候のチェックをして作戦を立てよう!
あつ～くあつ～く盛り上がる!2画面分割で、2P対戦!
オンロード、オフロードは当然、オン・オフ共用も存在だ!
コース全18コース以上登場!
SEGASATURN
チョロQパーク
価格¥5,800(税別)
●レースゲーム●プレイ人数：1～2名 ●本体RAM対応（容量86）カートリッジRAM対応（容量86）
NOW ON SALE
ダイノバイザーでさらに大迫力!
HMD DYNOVISOR
¥38,800
好評発売中!
VIRTUALITY
©メディアロボテックス ©TAKARA CO.,LTD.1997
ーあそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1998
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
TAKARA

CONTENTS

SATURN FAN

4月10日号 1998 No.7

●COVER MOTIF：サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
●COVER ART：佐々木守　仕上げ：プロダクションI・G
©SEGA／RED
●COVER DESIGN：鈴木俊明

総力特集

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ —— 8
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド —— 24

SEGA DYNAMIC PREVIEW

バッケンローダー —— 30
DEEP FEAR —— 36
ドラゴンフォースII －神去りし大地に－ —— 38
少女革命ウテナ いつか革命される物語 —— 44

特報

日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～ —— 46
ラングリッサーV —— 50
リンダキューブ　完全版 —— 54
ソルディバイド —— 58
ファルコムクラシックスII —— 60

CONTINUE TO REPORT

スーパーロボット大戦F　完結編 —— 123
機動戦士ガンダム～ギレンの野望～ —— 126
お嬢様特急 —— 130
電車でGO！ —— 132
ガングリフォンII —— 134
メルティランサー　Re-Inforce —— 136

特別企画

東京ゲームショウ'98春速報 —— 175

特別付録 リバーシブルポスター

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

NEW 近日発売ソフト紹介

RIVEN THE SEQUEL TO MYST —— 142
SEGA AGES／ファンタシースターコレクション —— 144
わくわくぷよぷよダンジョン —— 146
信長の野望　将星録 —— 148
湾岸トライアルLOVE —— 150
組み立てバトル くっつけっと —— 151
ウイニングポスト3 —— 152
クーリエ・クライシス —— 153
クロック　パウパウアイランド —— 154

攻略

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 —— 81
EVE The Lost One —— 90
バーニング レンジャー —— 96
慟哭 そして… —— 97

好評連載

●進化を続ける、近日発売ソフトレビュー
サターンソフトImpression！ —— 155
●プライズグッズ大集合
プライズエクスプローラー —— 160
●『ETUDE prologue』応援ページ
Project e —— 161
●『～オラトリオ・タングラム』に肉薄!!
SPARKLING the AM#3 —— 162
●攻略に役立つウルテク満載
HYPER UL-TECH —— 166
●サターン関連情報満載
NEWS WAVE —— 168
●新着画面速報！
COMING SOON —— 172
●サターン用ソフト発売日一覧
新作発売カレンダー —— 178
●ソフト別索引&各種インフォメーション
ゲームインデックス&次号予告 —— 180

1C連載 土星の王国 データ・ハガキ情報満載

●憩いの読者コーナー
コーンヘッドクラブ —— 65
●売り上げデータ&読者ソフト評価
RANKING STREET
売り上げランキング —— 70
前人気&サターン移植希望ランキング —— 71
読者が審査員 ゲーム成績表 —— 72
リアルタイムゲームランキング —— 74
●アンケートに答えてプレゼントをGET!!
読者プレゼント —— 76
●読者の生の声をお届け！
アンケートハガキからこんにちは！ —— 80
●データ攻略充実
ゲーム研究所
プロ野球チームもつくろう！ —— 105
プロ野球　グレイテストナイン'98 —— 108
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2 —— 112
ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.2 彩のラブソング —— 114
テクノモーター —— 116
スーチーパイ・アドベンチャー どきどき♡ナイトメア —— 118

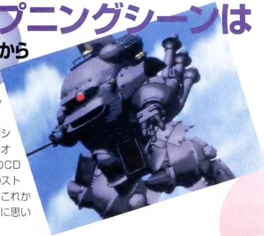
※ゲームインデックス（索引）、ご質問電話番号、本誌スペック表の見方はP180に掲載してあります。

CONTENTS

総力特集

各パート の新・旧システムを完全解説

オープニングシーンは P10から



3枚組のトップを飾るDISC1のオープニングシーンを大公開。オープニング曲のCD情報や、『2』のストーリーも掲載。これから展開する物語に思いを馳せるのだ！

シミュレーションシーンは P18から

謎の組織、黒鬼会と戦闘しながら帝都を守る戦闘パート。ここでは、『2』で新しくなった花組隊員のド派手な必殺攻撃を紹介していく。また戦闘中のLIPSイベントの一部も公開するぞ。お見のがしなく。

アドベンチャーシーンは P12から

花組隊員たちとの親睦を深めるためのアドベンチャーパート。キネマトロンや、大神性格システムなど『2』から新しく追加された各システム、今までに紹介したシステムを徹底分析していくぞ。

セガ開発プロデューサー大場氏インタビューは P22から

セガ開発プロデューサー大場氏に『2』の秘密を直撃。

サクラ大戦2

Sakura

発売まで8日と迫った『サクラ大戦2』。今回は全16ページというボリュームで、『2』の魅力を徹底的に分析してゆく。またセガ開発プロデューサー大場氏のワンポイントチェック&インタビューもあるぞ。これを読まずして、4月4日は迎えられない！

発売日	4月4日	CD枚数	3枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	280・プレイデータ、環境設定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

©SEGA／RED

開演直前！帝都は桜爛漫

全16ページで花組の魅力を総ざらい

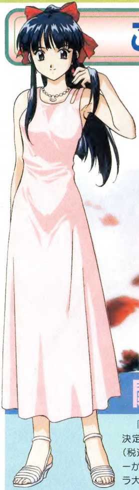
～君、死にたもうことなかれ～

流れるような美しいアニメーションの数々

オープニングシーン

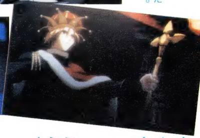
檄　帝国華撃団（改）の音楽にのりながら展開していくDISC1のオープニング。流れるように展開するアニメーションは超美麗。CD情報や物語の流れ方、大場氏によるポイントチェックも見逃すな。

これが物語の序曲！　DISC 1のオープニングだ



檄　帝国華撃団（改）は、前作のオープニングテーマである檄　帝国華撃団の3番という設定。曲のアレンジも多少変わっているのだ。美しく流れるアニメーションは必見だ。DISC2、3のオープニングも気になるところ。

帝都を敵から守るため集められた乙女たち。普段は花組のスタア



帝劇の舞台に立つ花組の面々。普段は、彼女たちは舞台で活躍するスタアなのだ。

可憐で勇猛

関連CD発売決定

「檄　帝国華撃団（改）」のCDシングル発売決定。4月14日発売予定で、価格は1050円（税込）。初回プレスにはジャケットのステッカーが付くぞ。また4月29日にはアルバム「サクラ大戦2歌謡全集」が発売予定。全14曲収録で3150円（税込み）初回プレスにはデジパック仕様のブックレットが付く。

シングル、アルバム共に、マーベラスエンタテインメントから発売されるぞ

大場ポイントチェック

セガ開発プロデューサーの大場氏が気になるポイントをチェック。プロデューサー特権で、あれこれ秘密を教えてもらったのだ。

――まずオープニングを見てビックリしたのですが。

大場　前作で皆さんに好評を頂きました“檄　帝国華撃団”の3番という位置づけで“檄　帝国華撃団（改）”として1枚目のオープニングに使いました。けっこうアレンジが変わったところもありますが、たぶん発売と同時くらいにエンディング曲“夢のつづき”と一緒にセガカラに入りますね。ちなみに、今回も全曲、広井王子さんが作詞を担当なさってます。

――『2』のムービーシーンは全部でどれぐらいになりますか。

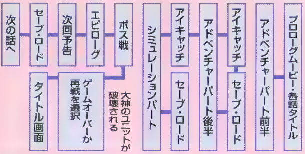
大場　アニメーションとCG部分を含めて全部で30分は余裕で越えてます。各ディスクのオープニングがけっこう長いですし、前作と同じく、1話終わるごとに次回予告もありますからね。また各キャラどれも同じくらいの長さに調節していますが、エンディングも長いですしね。

セガ『サクラ大戦2』開発プロデューサー

大場規勝氏

1話の基本的な流れ方

全12話から構成される『サクラ大戦2』。各話の基本的な流れは以下のようになっているぞ。ゲーム中では、自由にセーブできるわけではないので、各所のセーブ画面では必ず記録の保存をしておこう。話の最後にある次回予告が健在なのは嬉しいところだ。



『サクラ大戦2』ストーリー概要

時は太正。帝都・東京は、蒸気機関の飛躍的な進歩と、日本古来からの文化、そして押し寄せる西洋文化の波とが入り交じった幻惑の世界として東洋一の繁栄を誇っていた。がしかし、その華やかな時代の裏舞台には邪なる闇の者、魑魅魍魎が暗躍していた。それら悪の軍勢から帝都の平和を守るべく結成された秘密部隊「帝国華撃団」。その主戦力である「花組」に集められた類い希なる霊力を持つ6人のうら若き乙女たち。隊長に任命されたのは海軍少尉・大神一郎。やがて大神は花組との間に強い信頼関係を築く。政府転覆をもくろむ天海率いる「黒之巣会」と、宿敵・葵叉丹、帝都の怨念とも言うべき存在「降魔」を激戦の末倒し、帝都に本当の平和を取り戻した。そして大神は花組の思い出を胸に海軍へと復帰していくのであった。あれから1年の月日が経ち、太正14年（1925）春。帝国華撃団・花組の戦いは、まだ終わっていなかった…。

な乙女たち

帝都の灯は私たちが守り抜く

帝都に危機が及んだら彼女たちは帝国華撃団として、戦場に赴くことになる。新しい霊子甲冑と、光武・改を駆使して敵を撃破せよ!!

幾多の新要素を追加！隊員の心をつかみ取ろう

アドベンチャーシーン

ここにきてアドベンチャーパートの新しい要素が次々と明らかになった。ここでは新システムの特徴を探っていくとともに、すでにお伝えした新しいLIPSもおさらいしていく。これで予習はバッチリだ。

新しい通信ツール“キネマトロン”の特徴と用途

コミュニケーションのための新システム“キネマトロン”。これは紅蘭の発明した蒸気式映写通信機で、簡単に言ってしまうと、持ち運びのできるTV電話と言う感じだ。隊員と話ができるだけではなく、ラジオの受信などもでき情報収集にも役立つ。各隊員がそれぞれ自分専用の物を持っていて、大神の場合、自室に行くと使用できるのだ。

⬅キネマトロンで隊員たちとの会話を楽しもう

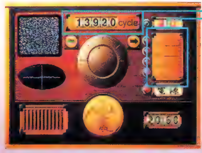
➡隊員は自分のキネマトロンを持っている

遠方にいる隊員とも自由に話ができる

キネマトロンは隊員別に決まっている番号をダイヤルすると送信できる。番号の短縮登録も可能だ。通信範囲は日本国内だけではなく海外まで届くので、国外にいる隊員とも話をすることができるのだ。

通信番号
チャンネルを回して相手の番号にあわせるとつながる。

短縮登録
番号を短縮登録すればボタンを押すだけで発信できるぞ。



⬆用途が広いキネマトロン

⬆遠く離れた海外にいる隊員とも通信が可能。恐ろしい受信範囲だ

複数の隊員と同時に会話することも可能

発信は基本的には1人の隊員に対してしかできない。しかし、自分が通信している最中に、他の隊員から通信が入ったり、隊員同士の通信中に自分が発信した場合、3人以上で同時に対話することもできる。複数の隊員の顔と音声が次々に入ってくる場面もあるぞ。

⬆紅蘭が通信に乱入！

⬆カンナと談笑中だが

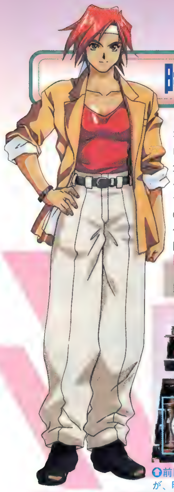
マリアに一喝された

⬆⬆突然すみれが入ってきた。カンナと口論になりかけるがマリアが一喝する

大場ポイントチェック

大場 キネマトロンはイベントの一つとしてではなく、自分の自由な時間に使用することができ、非常に自由度は高くなっていますね。帝劇にいないキャラクタでも、キネマトロンを使用することによって、対話することができます。キネマトロンは基本的に、自分からは誰か1人に対してのみ発信することになりますが、誰かと対話している最中に、他の誰かから通信が割り込んできて3人、4人で対話するなんてことにもなり得ます。また、大神が自分の部屋に入ってみたら、たまたま誰かからキネマトロンに通信が入ってくるなんて場合もありますよ。そういう点では、前作よりも、もっと自分の部屋に行く機会が増えると思います。

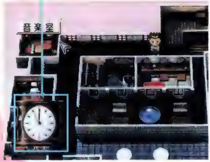
⬇隊員との通信以外にも、いろいろな用途がありそうだぞ



時計の表示によって時刻と行動回数が具体化した

帝劇マップで表示される時計は、時刻を表すとともに、行動回数を確認するのにも役立つ。大神が1回行動する度に5分経過するので、30分では6回行動できることになる。これで行動の計画が立てやすくなったぞ。また、どの時間帯にどの場所に行ったかによってイベントも変化するし、「何時に待っている」など時間を限定したイベントも起きるぞ。

時計
1回の行動で5分経過する。自由時間の行動スケジュールに役立てよう。



↑前回お伝えしたときは謎だった時計の意味が、明らかに。なかなか便利な機能ですな

イベント1 舞台ですみれと会う

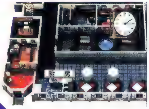
3時5分に帝劇の舞台を覗いた大神は、そこですみれと会う。1人でいるところをみると、どうやら舞台の稽古ではないようだ。そのまま舞台を離れ、40分後に再び舞台に顔を出してみると、もうすみれの姿はなくなっている。違う時間帯ならイベントがあったかも。

←→何気なく舞台に行ってみたら、そこにはすみれがいるが

←↑時間をあけて戻ってきたら、誰の姿もない。これで行動回数が1回減ってしまったのだ

イベント2 料理をしていたカンナ

厨房に行ってみるとカンナの姿がある。食事でも作っているのだろうか。30分も経たないうちにもう1回覗いてみると、カンナはいない。いい匂いが漂うだけだ。もうちょっと早く来ればカンナの手料理が食べられたかもしれない。



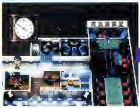
←↑↓カンナの手料理を食べるにはいつ行けばいいのだろうか

イベント3 蒸気演算室で紅蘭と…

作戦指令室の奥にある蒸気演算室で紅蘭がなにやら秘密の作業中。何をしてるのか教えてくれない。いったん離れて戻ってくると、蒸気演算室はもぬけの殻。紅蘭はすでに他の場所に移ったのだろうか。涼みに行く場所といったら…。

→ここは帝劇のB1だ

←何やら秘密のお仕事

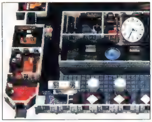


→また覗いてみよう

→やたら熱い演算室。紅蘭はどこに行ったのかな

大場ポイントチェック

大場　帝劇マップ時に時計を表示したのは、時間制限をつけることで自分が行動できる回数を把握できるようにしたかったからです。基本的には、1回行動すると5分経過するようになっていますので行動の計画が立てやすいですね。それと「何時にどこにきてね」なんてイベントも作れますから。



↑前作では、いつのまにか行動時間が終わっていて悔やんだことも

軟派か硬派か“大神性格ゲージ”が示す意味とは!?

メッセージウィンドウの下にある“大神性格ゲージ”。これは、その名のとおり、大神の性格を表すもので、性格には“硬派”と“軟派”の2種類がある。このゲージは大神の普段の行動や、言動によって変化していく。つまりプレイヤーの性格がそのままゲームに反映されていくのだ。もちろん性格によってゲームにも変化が現れるぞ。

大神はプレイヤーの分身

こちらも以前から謎だった。このゲージにこんな意味があったとは

いつも生真面目 硬派な大神

ゲージの青色が増えるにつれ大神は硬派に。硬派な大神の言うことは非常に説得力があるので、隊員たちも納得しやすい。でも融通がきかないなんてことになると、疎まれちゃうかもね

どちらの大神にも成りうる

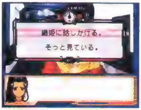
ちょっと気さく 軟派な大神

ゲージのピンク色が増えるにつれ大神は軟派になる。軟派な大神は、気さくで打ち解けやすく、隊員も親しく受け答えしてくれる。でも行動や言動が軽いと、信用問題に関わる

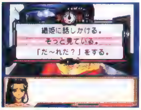
性格はLIPSに影響を及ぼす

大神の性格はLIPSの選択肢に変化をもたらす。下の写真のように、硬派な大神にはできないような行動も、軟派な大神なら簡単にやってのけたりする。つまり性格によってイベントが多少異なってくるのだ。単純に“真面目だから良い”ということではなく、軟派で気さくな大神だからこそ、隊員の心をほぐせる場合もあるかも。

浮かない表情の織姫



どうしよう。迷うな



軟派な大神の行動は

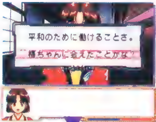
”だ～れだ“ってキミ

性格によって会話も変化する

大神の性格は、相手の反応やセリフも変化させるぞ。基本的に大神の性格によって物語の本筋が変わることはないが、好感度などには関わってくるようだ。隊員によって、多少性格の好みが分かれるので、各キャラクタに合った性格で話しかけるのが一番いいのだが。

例えばこんな質問をされた場合

性格が与える印象は



立派な答えですな

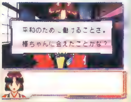
くだけた答え。不真面目かな

大場ポイントチェック

大場　アドベンチャーパートにおいて、大神性格ゲージが追加されたのは、大神自身に性格付けをするということよりは、むしろ逆に花組メンバーたちの様々な反応を作りたかったんです。つまり、花組メンバーや米田たちとの会話の中で、そのプレイヤーごとの大神というキャラクタが見えてくる。プレイヤーの選んだ選択肢、行動

細かく分かれた各LIPSの特性をおさらいしてみよう

ここでは以前お伝えした各LIPSの特徴をおさらいしていく。LIPS細分化によって、前作よりもキャラクタとの会話が複雑になり、感情のやりとりも深くなったぞ。LIPSの最中に他のLIPSが発動する、なんてこともあるので、最後まで気を抜かずにLIPSの変化を見極めよう。



⬅これは普通LIPS

ダブルLIPS

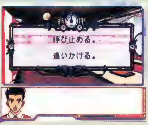
ある状況自体に制限時間が設けられていて、その中で様々なLIPSが発動する。制限時間内に目的を達成しなくてはならないので、素早い対応が何より重要。ちょっとした気の迷いや、選択肢の読み違いが時間のロスにつながるので、正確な選択にも気をつけたい。万事うまくいけば、良い好感度を与えられるだろう。

⬆素早く収拾をつけなくては！

タイミングLIPS

時間の経過とともに選択肢が変化していくLIPS。選択肢の周りの時間を示す枠が緑色なので、他のLIPSとの区別は簡単だが、選択肢が増えるか減るかは予測がつかない。時間が半分まで経過すると選択肢に変化が起きるので、変化させたくない場合は早めに選択するのが良いだろう。それがベスト選択肢とは限らないが。

⬇どっちの答えがいいか迷うところだが、時間は過ぎていくぞ



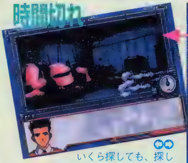
⬆ああ、何と選択肢が消えていってしまう。これはマズイかも

⬆けっきょく残った選択肢はこれ。早めに選択しておけば…

クリックLIPS

画面内をクリックすることによって、制限時間内に目的を達成させなくてはならないLIPS。主に"何かを探す"などというシチュエーションで登場しそうだ。探す物が、画面に直接表示されているなら簡単だが、そんなに単純にはいかなそうだ。素早く、根気よく画面内をクリックしていこう。制限時間内に目的を達せられるか否かでその後の展開も変わるぞ。

⬅⬇さくらが困っている一緒に探してあげよう



⬅➡いくら探しても、探し物は見つからなかった。ショボン

大場ポイントチェック

大場　キャラクタとの会話を楽しむ、という発想からLIPSが生まれたわけですが、もっと繊細な会話の機微をつけたくて、タイミングLIPSなどが考え出されました。これによって、より細かい会話のキャッチボールを感じてもらえると思います。迷っていると選択肢が変化してしまうのは、ドキドキしますよね。そういった心の葛藤みたいなものが表現できたらと思いまして。選択肢がなくなってしまい、見られなくなってしまった場面、グラフィックなどもありますし、選択肢が増えたからこそ、好感度が上がる場合もあります。

によって性格は刻々と変わっていきますから。それで軟派にせよ、硬派にせよ、その時の大神のキャラクタに見合った反応が返ってくるということです。

だから大神の性格によってLIPSの内容やイベントが変化してきます。LIPSだけではなく、性格によって花組メンバーの反応のセリフなど、細かい部分も変わってきます。若干ですが大神の性格によって、花組メンバーの好感度も変わってきます。軟派な大神のほうが打ち解けやすくて好感度が上がるキャラクタもいれば、硬派な大神に好感を持つキャラクタもいます。それはキャラクタによって違いますが、でも、もちろんストーリーの本筋には関わってこないですから、あんまり構えないで、プレイヤーの方がその時の素直な気持ちでプレイして頂くのが一番いいと思います。基本的に、どちらの大神が良いなんてことはありません。どちらでもいいんです。自分の選んだ選択肢によって大神の性格が変化するのですから愛着もわいてくると思います。

キャラクタによって、硬派な大神、軟派な大神など好みが分かれると言いましたが、好感度の上がり下がりに少々影響するだけで、エンディングに係わってくるなんてことはありませんし、大神が軟派だからといってフラれちゃうなんてことはないですから。（笑）

⬅大神はプレイヤーの生き写し。これで愛着も倍増ってところかな

改築され広くなった大帝国劇場内部を探索しよう

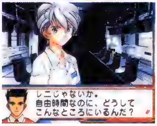
花組の生活の場である大帝国劇場は、前作よりも部屋数が増え、さらに行動範囲が広くなった。ここでは劇場内を各階にわけて詳しく検証していく。前作と同じ場所でも、アングルが異なったり、一見同じに見えても、背景は全て描き直されているぞ。新しく生まれ変わった大帝国劇場をご覧あれ。

広くなった帝劇内。部屋数も増えているのだ

ここで、どのようなドラマが待っているのか

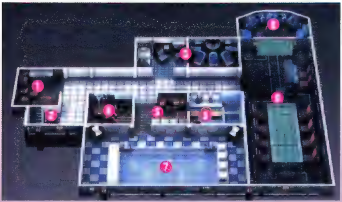
B1 帝国歌劇団の心臓部を担う

帝撃としての機能が集中している地下1階。変更点はシャワー室がお風呂付きの浴室となったことだ。地下2階に続く階段を降りると、光武・改が収納された格納庫に行くことができる。作戦指令室では、対黒鬼会の作戦会議などが開かれることになるのだろうか。



作戦指令室にたたずむレニ。こんな場所になんの用だろう

①倉庫 ②地下格納庫へ ③医務室
④鍛錬室 ⑤更衣室 ⑥浴室 ⑦水泳場
⑧蒸気演算室 ⑨作戦指令室

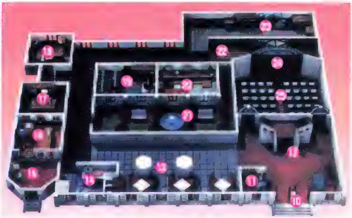


1F 劇場としての設備が整っている

一番変化のあった1階。新しく中庭、音楽室、来賓用玄関が設けられた。その他は前作からお馴染みの、劇場としての設備が整えられている。舞台や楽屋、衣装部屋、舞台袖など花組のスタアとしての顔を、間近で見ることがでる。ちなみに大神の仕事はもぎりです。

新しく加わった中庭

音楽室の用途は一体



⑩玄関 ⑪売店 ⑫ロビー ⑬食堂 ⑭厨房 ⑮来賓用玄関
⑯事務局 ⑰支配人室 ⑱音楽室 ⑲衣装部屋 ⑳楽屋
㉑中庭 ㉒舞台袖 ㉓大道具部屋 ㉔舞台 ㉕1階客席

2F 隊員たちの私生活の場所

隊員の生活の場である2階。遊戯室が新しく作られたほか、新メンバー織姫とレニの自室が加わって、各キャラの部屋の配置が変わった。また、前作であやめが使用していた部屋が空いているのも気になるところ。何に使われるのか。

部屋の内装も一新

㉖テラス ㉗ホール ㉘サロン ㉙遊戯室 ㉚隊長室
㉛屋根裏部屋へ ㉜書庫 ㉝レニの部屋 ㉞さくらの部屋
㉟カンナの部屋
㊱織姫の部屋
㊲マリアの部屋
㊳アイリスの部屋
㊴紅蘭の部屋
㊵すみれの部屋
㊶2階客席

劇場内を移動するときのSDキャラにも注目!!

帝劇マップ内を移動するとき、前作ではデフォルメされた大神のキャラクタだけが表示されたが、『2』では、同行しているキャラクタもデフォルメされて表示されるようになった。大神の後に続きながら動き回るキャラクタは、見ているだけでも楽しいぞ。

⇦さくらとアイリスが、大神を部屋まで案内してくれることになった。移動しているキャラクタが全て表示されるぞ

みんな一緒

⇦さくらと夜の見回り

⇩織姫も見回りに誘ってみたが…

⇩⇨夜の帝劇内を大神、さくら、織姫が見回る。ぞろぞろとみんなで歩く様が楽しい。最大で何人までくっつくのだ

好感度から戦績まであらゆるデータをアイキャッチ画面でチェック

アドベンチャーパートの前半と後半の間、戦闘パートの直前、各話の終わりと1話で3ヵ所に挿入されるアイキャッチ画面。ここでは、ゲームのセーブやロードをはじめ、隊員たちとの信頼度などのデータ的なものを見ることができる。以下でその詳細を探ってみるぞ。

隊員手帳でセーブ・ロード

データのセーブ画面は、隊員手帳を模した画面になっている。ゲームのデータをセーブすると、現在の話数、そのタイトル、上演時間（プレイ時間）の他、現時点での恋愛度（累積信頼度）のトップの隊員のデータがページに書き込まれるぞ。また最後のページには大神のプロフィールも載っている。

⇦お馴染みの画面だね

⇧セーブした時点での内容を事細かに書き込んでくれるのはありがたい。その時点で恋愛度が一番高いキャラも一目で分かるしね

⇩手帳の最後のページには、大神のプロフィール。優秀な人なんです本当は

好感度と戦闘能力

前作と同じく、隊員の状況画面では、恋愛度の高い順番で隊員の顔パネルが表示される。顔の横に出ているメッセージは、その話中における信頼度の高さを表している。また戦闘前には信頼度による能力修正値も表示される。戦いの参考にしよう。

⇧レニは男の子なので恋愛度はない。したがって表示されない

⇧信頼度が高ければ、戦闘能力も上がる。戦闘前にチェック

戦績評価を見てみる

戦闘が終わると、その戦闘でのプレイヤーの戦いぶりが戦績として評価される。評価は優、良、可の3種類に分類されるぞ。戦績の評価基準は各話によって異なる。戦績が悪くても、ゲーム進行には何の影響もないのだが、戦績が良ければ何かいいことがあるようだ。また、ページをめくることによって、過去の話での戦績も見ることができるのだ。

⇩戦績が良ければ何かいいことがあるようだが一体…

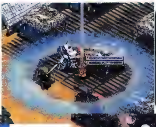
戦略性の増したシステムと派手な必殺攻撃が魅力

シミュレーションシーン

各話の終盤に控えている戦闘パート。ここではは帝都に仇なす敵を完全粉砕する、各隊員の必殺攻撃を大公開していく！また覚えておきたい戦闘パートの新要素をもう一度確認していくぞ。

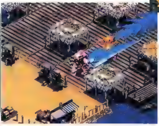
超威力！ 各キャラクタが放つ必殺攻撃を見よ

ここでは、花組隊員が戦闘中に気合いゲージを溜めることによって使用可能となる“必殺攻撃”の数々を紹介していくぞ。もちろん全員前作とは異なった必殺攻撃を使う。技が出る前のグラフィックは、まさに必見の美しさなのだ。



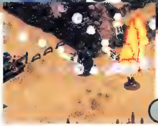
狼虎滅却 天地一矢

◯2刀流の大神。攻撃力はかなり高いのだ



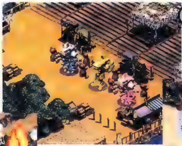
破邪剣征 桜花霧翔

◯さくらの必殺攻撃。居合い抜きから斬る



◯紅蘭の必殺攻撃。名前からして、何やら楽しげ。麻雀牌のロボ爆弾が飛び出す

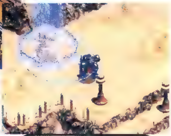
雀牌ロボ



Iris petit “Jeanpaul”

◯回復できるアイリスの技

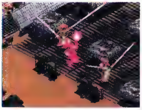
◯巨大な槍で相手を攻撃するレニの技。超強力だぞ



Das Rheingold

ソレッタ・織姫

エリート集団である星組の出身である織姫は、レニと同じく純ドイツ製の霊子甲冑“アイゼンクライト”に搭乗する。織姫の必殺攻撃であるクアットロ・スタジオーニは「四季」という意味。アイゼンクライトの右手人差し指から複数のエネルギー弾を発射し、ダメージを与えるぞ。



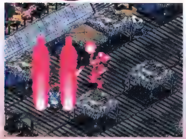
◯広範囲に及ぶ通常技

◯織姫の表情が迫る！

クアットロ スタジオーニ

Quattro stagioni

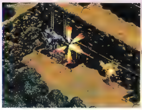
◯◯通常技と同じように、機体の指先からエネルギー弾を放出して、広範囲の敵にダメージを与える。使い勝手が良さそう



◯元星組だけあって威力も抜群だ

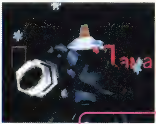
マリア・タチバナ

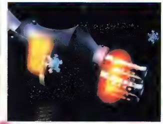
銃を得意とするマリアは、通常技でも攻撃力が高く、射程範囲が広いのが魅力。必殺攻撃のピーカヴァヤ　ダーマは“スペードの女王”を意味し、腕に装備された霊子自動銃を数回撃ち込んだ後、砲撃でフィニッシュ。



➡射程が長い通常技

⬆いつも物静かなマリアの顔が、凛と引き締まる。必殺攻撃発動！



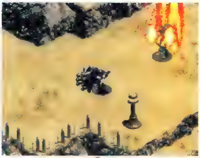


➡⬇ロシアの冷たい風はスペードの女王の息吹。マリアの光武・改の腕に取り付けられた銃がうなりをあげて敵を破壊する

ピーカヴァヤ　ダーマ

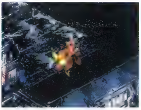
Пиковзя Дама

➡銃を数発撃ち込んだ後、とどめの一撃は砲撃に切り替える。凄まじい威力で、攻撃を受けた敵は消し飛んでしまいそう。射程距離も長いので、あらゆる状況に対応して使えそうだ



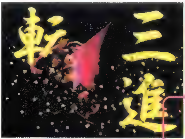
桐島カンナ

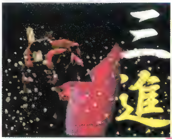
琉球空手桐島流の継承者であるカンナは、光武・改に乗っても肉弾戦で敵に挑んでいく。必殺攻撃の三進転掌は、気合いを込めた拳でまず相手に一撃をたたき込み、蹴りを加えた後、体当たりをしていくダイナミックな連続技だ。

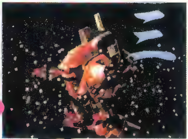


⬅通常技も肉弾戦だぞ

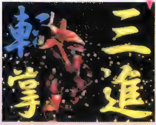
⬅2メートル近い長身で、花組一スタイルの良いカンナ







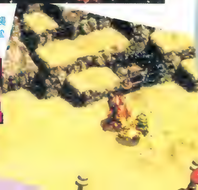
⬅⬆➡琉球空手桐島流の第28代継承者。武器は己の体のみ、と言わんばかりに、これでもかと肉弾戦



さんちんてんしょう

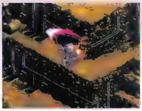
三進転掌

➡強烈な連続技が敵を襲う。哀れな敵なり。合掌



神崎すみれ

日本有数の大財閥の娘である神崎すみれ。武器は長刀で神崎風塵流免許皆伝の腕前を持つ。必殺攻撃の神崎風塵流　連雀の舞は長刀を振るって周囲を燃え上がらせ、周りの敵にダメージを与えるというもの。美しいながらも恐ろしい威力を秘めているのだ。

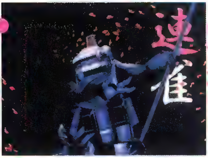


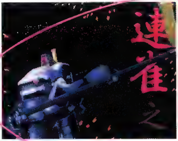
⇦敵を貫通する通常技

⇧泣きボクロがセクシーなすみれ

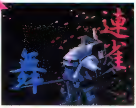
神崎風塵流 連雀の舞

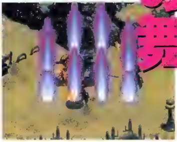
かんざきふうじんりゅう れんじゃくのまい





⇦⇧すみれの長刀が空を切る。神崎風塵流免許皆伝の腕前は伊達じゃない





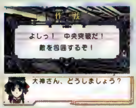
⇧機体の周りに炎が色濃く渦巻くのだ

これだけは踏まえておきたい戦闘パートの新要素

戦闘パートにも新しいシステムは追加されている。どれも、より戦略性の高い戦闘をするためには覚えておきたいシステムだ。ここでは"作戦選択""協力攻撃""隊長コマンド"と、今までに紹介した新システムをもう一度見ていく。復習して完全にモノにしよう。

作戦会議

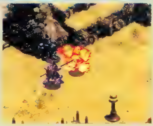
『2』では、戦闘に入る前に作戦選択が発生する場合がある。ここで決めた作戦によって、戦闘の目的や勝利条件、敵・味方の初期配置なども変わってくる。戦い方を臨機応変に変えていかないと、思わぬ苦戦を強いられてしまう可能性も。



⇦作戦は慎重に練ろう

協力攻撃

協力攻撃は、隊員同士の間で起きる技。2人の隊員の攻撃範囲が重なっていること、ある程度相性がいいことなどの条件がそろうことによって発動する。協力攻撃は必然的に起こせるものではなく、あくまで偶発的に起こるものだが、その偶然を予測してキャラクタの配置を決めるのも一つの戦術だ。特にキャラクターが密集するボス戦などでは有効。

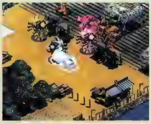


⇧協力攻撃は2人で攻撃するだけあって、威力があるぞ

隊長コマンド

大神のみが持っている隊長コマンドは、使用することによって、全花組隊員の能力を変化させる効力がある。隊長コマンドには風、林、火、山と4つの作戦があり、それぞれ変化する能力が異なる。どの作戦も一長一短なので、その特性を見極めて、適材適所で使用していくのが好ましい。ちなみに作戦は、戦闘中何度でも変えることができる。

⇧大神のみが使える隊長コマンドは、使い方によっては戦闘を楽にしてくれる



⇧何回だって変更は可能なのだ

風：	移↑	攻－	防↓
林：	移－	攻－	防－
火：	移－	攻↑	防↓
山：	移↓	攻－	防↑

⇧作戦の特徴を把握して使おう

大神と隊員の信頼度はそのまま戦闘能力に反映する

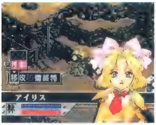
アドベンチャーパートで築き上げた花組隊員たちとの恋愛度は、戦闘パートでは信頼度となり隊員たちの戦闘能力に大きく関係してくる。隊員たちが大神に対して普通以上の感情を抱いている場合、その隊員の基本能力に修正が加えられ、攻撃力、防御力、移動力がのきなみ上昇するのだ。また、アドベンチャーパートに限らず戦闘中にも信頼度を上げるイベントなどが起きることがある。うまく利用すれば戦闘中に隊員の基本能力を変化させられるぞ。

↑多くの隊員との信頼度を上げておけば、戦闘はグンと有利になること請け合いですな

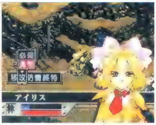
表情から分かるキャラクタの信頼度と耐久度

戦闘中キャラクタの表情から、信頼度や機体の耐久値が判断できる。また信頼度が一定以上の状態だと、その隊員の機体の周りに特別なエフェクトがかかる。エフェクトはキャラによって異なるのだ。

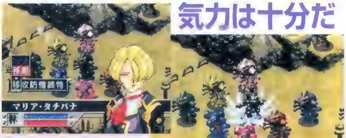
↓ニッコリ。信頼されてる証拠



↓しょんぼり。耐久値が危ないよ



気力は十分だ



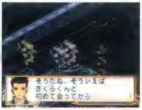
↑↓一定以上の高さだったマリアとの信頼関係がさらに上昇。するとマリアの機体の周りにエフェクトが！

戦闘中のイベントLIPSでも信頼度は変化

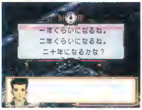
戦闘中でも、イベントが起きて、隊員の信頼度が変化することがある。直接、戦闘に影響を与えるだけに、細心の注意を払おう。信頼度が上がって戦闘力も上がればベストだが、逆にせっかく高めた信頼度を落としてしまわないように。以下でイベントの一部を紹介する。

↓久しぶりだねぇ

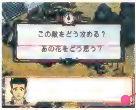
↓いつのことだったか



↓よく思い出してみて



↓何とか面目は立った



↓↑何をあせっているのか大神さん。とんでもないことを聞いてしまった。無表情なレニ、正解ですけどね

大神もタジタジ

大場ポイントチェック

大場 花組隊員と大神の合体必殺攻撃はもちろん『2』でも健在ですよ。合体攻撃は威力がとても強いですから、ここぞというときに役立つでしょう。なにより、思い入れのあるキャラと一緒に技を出すとなると、嬉しさも倍増ですしね。また、前作と同じく大神との信頼度が高ければ、その隊員の戦闘能力は修正され、攻撃力、防御力、移動力と、全能力が通常よりも高くなります。逆に、光武・改の耐久値がなくなって戦線離脱した隊員との相性は下がってしまいますので、戦闘では常にキャラの表情などから機体の耐久値を確認したほうが良いですね。

↓信頼度は、できるだけ上げておくにこしたことはないのです

発売直前セガ大場規勝開発プロデューサーインタビュー

各ページにおりまぜてあったポイントチェックが終わったら、次はインタビューの時間。プロデューサーの特権を駆使して、いろんな秘密、たくさんの思いを話してもらったぞ。特に一番最後のビックリネタは必見！　ファンならこれを見逃してはならないぞ。

――『2』では前作とのデータ的なつながりはあるのでしょうか。

大場　あります。前作のプレイデータがサターン本体もしくはカードリッジ内にあると、データがない状態では見ることのできないメッセージやグラフィックを、見ることができるようになってます。

――それはゲーム中いろんな場所にちりばめられているのですか。

大場　そうですね、これらのメッセージやグラフィックは、本当に些細なもので、大筋となるストーリーとはまったく関係してきません。でも、前作をプレイして下さった方なら「ああ、こんなことあったな」とか「こんなセリフあったな」と、ちょっとノスタルジーに回想してもらえると思います。でも、もしかしたら普通にプレイしていると、気付かないかもしれません。追加される部分というのは、それほど些細なものなんです。『2』で初めて『サクラ』をプレイする方もいらっしゃると思いますし、そういった方々にも純粋に物語を楽しんで頂きたいですから。もちろん、気が付く人は気が付いて、ほくそ笑んでくれると思いますよ。

⇨セガ開発プロデューサー大場氏。連日の徹夜作業にもかかわらず、気さくに質問に答えてくれた

詰め込まれて3枚組

――毎月1話ずつ、全12話構成ということですが、季節ごとのイベントはどのようなものが。

大場　夏休みなど熱海に行くことになります。熱海って海あり、山あり、温泉ありですよね。あとはクリスマス、お正月などがあります。基本的に服装は夏、冬の2種類用意していますが、温泉などでは浴衣を着るなど、イベントによって服装も変わったりしますよ。

――隊員同士の不仲などはあるのでしょうか。

大場　前作で、すみれとカンナが喧嘩をしたように『2』でも花組隊員同士の不仲な部分が、多少は見え隠れします。もちろん最後には全員仲良く一丸となりますが。逆に仲の良い隊員もいまして、アイリスとレニは最初からけっこう仲が良いですね。

――ミニゲームは『2』でもあるのでしょうか。

大場　もちろんあります。全キャラ分用意しています。全部新しいものになってますよ。同じ物は1つもありません。

⇦サマードレスがまぶしいさくら。このように各キャラ夏服、冬服など季節ごとの服装や、イベントなども用意されている

⇩レニはアイリスと仲が良いみたいだ。同じ年頃だからだろうか。レニの閉ざされた心を開くカギはアイリスが握ってる!?

――帝劇が広くなっていますね。

大場　そうですね。プレイヤーの隣にある、前作であやめさんが使っていた部屋は『2』では空き部屋ですし、遊戯室、音楽室、屋根裏部屋と新しい場所もあります。シャワー室もお風呂場に変わりましたし。各部屋がどのイベントに係わるのかは、プレイして確かめてみて下さい。

――『2』は3枚組とずいぶん大容量になりましたが。

大場　そうですね。1枚目が1～5話、2枚目が6～10話、3枚目が11～12話と、全部フルに使ってます。開発の途中で「足りない」という声もあったぐらいです。全12話をクリアするのに、30時間では足りないと思います。

音声などを飛ばさないでプレイしたとしたら、たぶん40時間くらいはかかるんじゃないかと思ってます。

深みを増した戦闘パート

――『2』では戦闘パートも細分化して、難易度が上がったように思われますが。

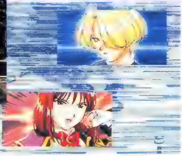
大場　前作で、戦闘については「易しすぎる」とユーザーからご意見を頂きました。でもあえて易しくしたのは"誰でもクリアできるシミュレーション"というコンセプトだったんです。『2』ではこの基本コンセプトを踏まえた上で"易しい、でも楽しめる"というシミュレーションを目指しました。

⇦⇩いろんな部屋が追加された大帝国劇場。まだまだ公表されていない謎があるようだ。イベントに関わるのだろうか

部屋には秘密が…

↑より戦略性の増したシミュレーション。帝都を守りきれるのか

↓使いどころを考えれば、協力攻撃も戦術として使用することができる



だからシミュレーションのシステムを追加、変更したのは、もっと多種多様な楽しみ方をしてもらいたいからです。

それにマップは若干ですが狭くなってるんです。マップを狭めることによって敵との密着性を増し、無駄なく戦略的に戦うことができます。

——戦闘パートの新要素として協力攻撃というものが加わりましたが、どのようなものですか。

大場 2人の隊員の攻撃範囲が重なった場所に敵がいて、さらに隊員同士の相性が多少関わったうえで発動します。プレイヤーが任意で発動させられるものではなく、全くの偶然性から発生します。

——戦闘パート前の作戦選択は、必ず行われるのですか。行われない場合もあるのでしょうか。

大場 全ての戦闘前に必ず発生するわけではありません。場合によっては会議を開いている時間的余裕がなく、戦闘に入ってしまう場合もあります。作戦選択によって、キャラクタの初期配置が変わったり、戦闘マップ自体が変わったり、戦闘の目的自体が変わる場合もあります。また敵のせん滅やボスの撃破など、勝利条件が変わる場合もあります。何が変化するかはその戦闘によって違いますけど。

——大神だけが使える隊長コマンドとは。

大場 隊長コマンドを追加した理由は2つありまして、1つは大神の隊長らしさを出したかったこと。もう一つは、"風林火山"の作戦を状況に合った場所で使うことによって、よりスムーズに戦闘をクリアできるという利点です。もちろん作戦を使わなくてもクリアすることはできますけれど。

全てが前作の2倍に

——開発で一番苦労なさった点はどんな部分ですか。

大場 とりあえず、開発期間がちょっと短かったことが一番キツかったですね（笑）。制作発表会では、1.5倍って言ったんですけど、音声、分岐など実際には前作の2倍になってますから。背景は全て新しく描き直してますしね。変わってないのはセガのロゴぐらいです（笑）。喜怒哀楽などキャラクタの表情もかなり増えましたし。前作も普通のアドベンチャーとしては表情なども豊富だったんですが、『2』は比じゃないですね。ものすごくキャラの表情が生き生きしています。その分作業は大変でしたが。量的にも質的にも全てパワーアップさせました。

野村佑香がゲームに登場

——野村佑香さんがゲーム中に登場するそうですが、どんな役割で、どんなキャラクタですか。

大場 帝劇の売店で売り子をしている"帝劇3人娘"の椿さんが留守の間に、その代役としてしばらく売り子をしてくれる"野々村つぼみ"というキャラクタとして登場します。もちろん、声は野村佑香さん本人に入れて頂いてますよ。椿さんが帰ってきてから、野々村つぼみがどうなるか、それはゲームをして確かめて下さい。

——読者に一言お願いします。

大場 絶対に期待は裏切りません、と言いますか期待以上のものができたと思いますので、ぜひ買って遊んでみて下さい。

↑↓敵も味方も、登場する全てのキャラクタは表情が豊富。それだけ感情移入がしやすくなった

→人気絶頂のチャイドル、野村佑香ちゃん

→黒鬼会の幹部である"鬼王"。この組織がどう絡んでくるのか

↓画期的なシステムの隊長コマンド。使わなくてもゲーム進行には支障はないようだが、やっぱり使いこなしてみたいよね。ゲームがスムーズに進むのはもちろん、たまには隊長の威厳も見せたいし

→なんとゲームに登場。最後までちゃんといるのかな

総力特集 ついに発売！ サターン版をより楽しむための緊急特集

発売日	発売中（3月26日）	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	バーチャガン・マルチコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリ	19・プレイデータ
ジャンル	ガンシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

業務用の恐怖がサターンで甦る。発売記念開発インタビューを始め、『HOD』の魅力を再検証！

THE HOUSE OF THE DEAD

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

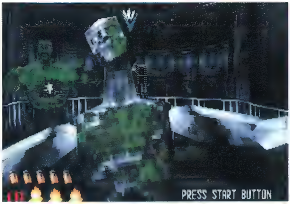
©SEGA

ついにすべての謎が明かされる!? ステージ4をダイジェストで紹介

前回の特集ではステージ3までを紹介してきたが、今回はいよいよ最終ステージのステージ4をお見せしよう。ここは基本的にこれまでの3ステージのような分岐はなく、ほぼ一本道のルートで進んで行くことになる。道中強いゾンビもほとんど登場しないので、序盤はすんなり進めるはずだ。

このステージはラストの盛り上がりのための前哨戦という感じ。その分後半は気が抜けないのだ。

➡研究所の最深部に辿り着いた。この先にすべての秘密があるのか？



⬅敵はこれまでのように集団では登場しないので、戦闘自体は結構楽である。無駄なダメージは極力受けずに進みたいところだ

再び登場、2体の復活ボス

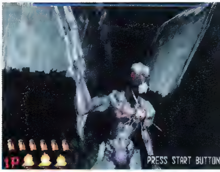
序盤の戦闘後、謎の巨大システムが起動するデモが終わるとエントランスのような広場に出る。ここではステージ1と2で倒したはずのチャリオット、ハングドマンの2大ボスと再び戦うことになる。この2体が先のヤツが復活したものか、あるいはコピーなのかは分からない。ただ動きのパターンや攻撃法はまったく変わっていないので、倒し方も同じ。よほどうっかりしない限り、まずここでやられることはないはずだ。速攻で倒そう。

奴らは不死身なのか!?

⬆⬆復活ボスなので、弱いのはお約束。ここまで来られる腕があれば敵じゃない

対ハングドマン

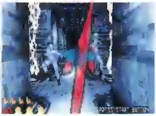
チャリオットを倒すと次にハングドマンが出てくるが、こちらも基本的な攻略法はステージ2の時と同じ。先にコウモリを片付け、あとは本体の動きを見極めて撃ち込んでいけばいい。こいつを倒せば中盤戦のヤマはクリアだ。



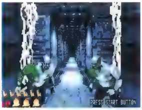
➡攻撃パターン自体はステージ2と同じだが、第3段階はない

最終防衛ライン突破、そして…

ハングドマンを倒すと崖沿いの通路を通り、何かの巨大な施設の中に進入する。ここは一本道を真っすぐ進んでいくが、左右の通路から敵が2体ずつ順に襲いかかってくるのだ。どれも耐久力のある敵ばかりなので、頭を確実に狙って素早く仕留めていこう。

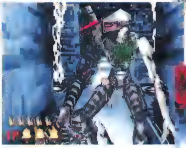


⬆三角跳びをしつつレーザーカッターを撃つ敵。片方ずつ狙え



⬅いきなり出現！

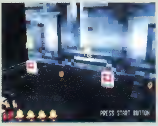
⬆⬆後ろの敵は後回し。まずは前にいる奴から倒していこう。落ちついて撃つべし



⬆ここで出現するのは攻撃力、耐久力ともに高い敵ばかり。確実に頭を狙って素早く倒していきたい

ステージ4に存在する隠し部屋

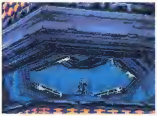
このステージ4には、ある条件を満たした場合にだけ出現する隠し部屋があるのだ。その条件とは「すべてのステージで登場した研究員を全員助けている」こと。この条件をクリアしていると、ハングドマン戦のあと建物の中に入ってすぐの場所に、ライフと黄金カエル（得点アイテム）がたくさんある部屋が2つ出現するのだ。頑張って辿り着いて欲しい。



⬆黄金カエルとコインは貴重な得点源。一つでも多く取りたい

キュリアンの最期、そして悪魔降臨…

一本道の通路を突破して突き当たりのドアに入ると、不気味な光を放つ巨大な施設があった。追い詰められながらも不敵な態度を崩さないキュリアン。そして彼は切り札である人工生命体「マジシャン」を起動させるが、そのマジシャンが最初の標的として選んだのは、主人であるはずのキュリアンだった。そして次の獲物は…。



⇧ホールの奥にキュリアンを発見した。ついに追い詰めたが…

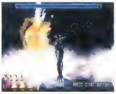
⇧キュリアンはついに切り札を出す。究極の人口生命体マジシャン起動！

⇧起動したマジシャンは、なぜかキュリアンをその手にかけた

⇨朝焼けの空に、降臨した神のように浮かぶマジシャン。見る者にカリスマすら感じさせる威厳を放つ、死の国の使者だ

対マジシャン

マジシャンは両手から火球を撃ち出してくるが、この火球をいかに防ぐかが勝負の分かれ目だ。火球は破壊可能だが、スピードが速く非常に対処しにくい。パターンを確実に見極めよう。今回は攻略については触れないが、この火球の対処を確実にすれば、強いと感じるのは最初だけになるはずだ。



⇨腕から放つ火球は脅威。1発ずつ確実に撃ち落とせ

⇧火球攻撃には2種類ある。やっかいなのは、この両手で撃ち出してくるパターンだ

⇦手にした火球で殴りつける攻撃。スピードに惑わされるな

⇧そしてやおっ画面の…、下かり…

⇨15発の火球を上空高く撃ち上げプレイヤーの頭上に降らせてくる。連射あるのみ

THE HOUSE OF THE DEAD

TYPE 0 MAGICIAN

Height/Weight/ UNKNOWN
Arms/ FIRE BALL
Weakpoint/ UNKNOWN

UNIT INFORMATION

Dr.キュリアンの研究テーマ、「人の上に立つべき生物」の創造。そのサンプル第1号となったのがこのマジシャンである。驚異的な移動速度を持ち、火を自在に操ることができる。他の人工生命体と違い、弱点というものは基本的に存在しない。創造主であるキュリアンに絶対服従するようプログラムされている。

マジシャンの謎

ゲーム中では主人であるキュリアンを殺してしまうマジシャンだが、本来このような事態はあり得ないため、誰かが意図的にプログラムを変更した可能性が高い。こと最近、不審な人物がキュリアンに接触していたことが確認されているが、事件終了と共に姿を消したという…。

⇧「ワタシハダレノメイレイモキカヌ」とは？ やはり誰かが手を加えたのだろうか

『HOD』をより深く楽しむために…舞台設定と人物関係をチェック!

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』（以下『HOD』）の魅力はそのゲーム性はもちろんのこと、劇中に登場する人物や舞台設定による部分も多い。正義の公僕でも何でもない、等身大の主人公。研究に没頭するあまり人間不信に陥り、狂気に走ってしまった科学者。大切なものを失った人間の暴走による悲劇の袋小路。この『HOD』は数十分のプレイ時間の中に多大な量のドラマ性を含んでいるのだ。一度は意識して遊んでみよう。

⊃ステージ間のデモにもドラマあり。各人のセリフの意味を考えてみるとまた深いものが

AGENT 1

THOMAS ROGAN

某国の政府機関「AMS」に所属する、コードネームEAGER EAGLEの名を持つ特殊工作員。味方の救出を主な任務としており、腕は超一流。大学時代から交際しているソフィと半年後に結婚する予定だったが…。

AGENT 2

G

国籍、年齢、本名すべて不詳。相棒のローガンですら、彼の素性はよく知らないという。20カ国語を自在に話し常にクールさを失わない、ある種機械的な人物。組織内でのコードネームはSILVER FANG。

RESEARCHER

SOPHIE RICHARDS

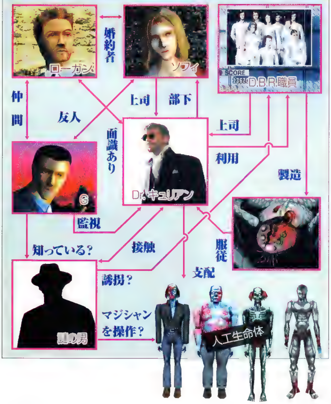
D.B.R.研究所でバイオリアクターの研究に携わっている女性。Dr.キュリアンを信奉しその研究を補佐していたが、今回の事件に巻き込まれ、婚約者であるローガンの目の前で還らぬ人となってしまう。

The Chief of D.B.R.

Dr.CURIEN

神に拮抗する力と人間を超える生物の創造がキュリアンの長年の研究テーマであったが、その研究を危険視した政府により所長を解任。同時期に一人息子を原因不明の病気で失い、彼の狂気は加速していった。

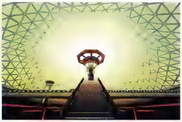
『HOD』登場キャラクタ相関図



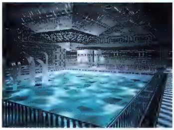
What is D.B.R.!?

何度も文中に登場するD.B.R.研究所とは一体何か。これはDNA・バイオリアクター・コーポレーションの略称で、主に遺伝子組み替えに関する研究を行っている政府直轄の研究機関であり、一般的にはその存在は部分的にしか知られていない。研究テーマの例としては「生物決定論の証明」、「ヒトゲノムのカタログ化」などがあり、常人には理解できないようなテーマが多いのが特徴である。

今回の事件の直前にキュリアンは研究員を大量に拉致し、強制的に研究に協力させた。やがて研究が完了すると、人工生命体に彼らを襲わせるように仕向けた。これには研究の成果の確認と、口封じの意味もあったと思われる。



⊃⊃政府直轄とは言えこの施設には謎が多い。キュリアンが私物化する前は、何を作るつもりだったのか



⊃利用され、捨てられた研究員。その境遇からか、仲間の団結力は強いらしい

サターン版の移植作業を終えて…業務用開発スタッフが語る『HOD』

移植発表当時は「本当に移植できるのか？」と誰もが思ったであろう『HOD』。しかしフタを開けてみれば、十分に満足できるクオリティの作品として仕上がって来たのだ。MODEL2でも最高峰のスペックを誇るこのゲームを移植するまでには、どんな苦労があったのか。サターン版を監修した業務用スタッフに話を聞いてみたぞ。

キャラのモーションの再現を最優先に

――『HOD』をサターンに移植するにあたって「これだけは必ずやろう」と決められたポイントなどはありますか。

小田　ガンゲームというのは撃っていてそう快感が感じられるかどうかが非常に大事なんです。このゲームはエネミーを撃ったときのリアクションがそれに直結していますよね。それでサターンへの移植が決まってまず決めたのが、モーションを可能な限り忠実に再現するということだったんです。

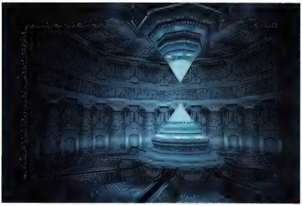
――ゲーム中のモーションは何パターンくらいあるんですか。

三本木　正確な数はちょっと覚えてないんですが、トータルで400パターンくらいあるはずです。

田口　業務用ではエネミーごとにそれぞれ固有のモーションを付けてありましたが、サターン版でもそれはちゃんとやっています。動きはほぼ忠実に再現してますよ。

三本木　ただ見てもほとんど気付かないような動きは割愛している部分もあります。これは容量の関係上仕方なかったですね。ただ、カットした動きでも描画フレーム数を部分的にいじったりして、遜色ない動きにはしてあります。

小田　業務用と同じ処理でできれば一番いいんですが、このゲームのように複数のキャラが画面上に出るものを、サターンで同じように動かすのは結構キツいんです。その辺の調整は苦労しましたね。



ゲーム本編以外でも作り手のこだわりが活かされたシーンもある（本文参照）

サターン版では2人同時プレイの時や敵が大量に出る場所など、状況によって調整しています。

――では次にグラフィックの面ではいかがですか。

戸澤　やはり皆さんまずキャラを見ると思うんですよ。だから業務用の雰囲気を再現することに一番気を使いました。

田口　最初背景は今より細かかったんです。途中からサターン用のデータの作り方のコツがつかめてきたので、背景のデータを節約してその分キャラのクオリティを上げていく方法を取りました。

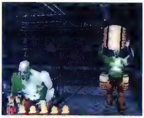
3面ボスのモーションはこだわって作りました（田口氏）

――細かい点ですが、ローガンのコートの裾がないのは？

田口　本当は入れたかったんですが、あういう波打つ物の動きは処理がすごく重くなるんです。実は業務用でも最後まで苦労した代物だったので、サターン版では思い切ってカットしました。

よく出来たなというのが素直な感想です（小田氏）

それぞれにアクションが違うのだ



背景やキャラのパーツなど再現の妥協点は多いが、その分スピード感が重要視された

小田隆志氏（ディレクター）

業務用は企画、ディレクターを担当。舞台、人物設定の構築も担当している。

戸澤信貴氏（デザイン）

業務用ではデザイン部分を担当。サターン版の出来には、ほぼ満足だとか。

田口博氏（デザイン）

業務用では背景やキャラ作成を担当。お気に入りのキャラはキュリアン。

三本木万知氏（プログラム）

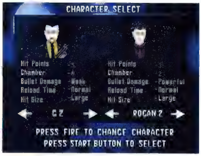
業務用のプログラム全般を担当。移植版に関してはかなり厳しいチェックも？

サターン版でやりたかったあんなこと…？

――では次にオリジナルモードについて伺えますか。

小田　ボスモードは最初から入れるつもりでした。サターンモードに関しては少し心残りな部分もあるんです。実はプレイヤーの能力を変える要素のほかに、敵の配置や分岐ルートも変える予定だったんです。業務用でカットされた分岐を入れる予定もあったんですが事情によりカットしました。

田口　せっかく溜め池のシーンが復活すると思って楽しみにしてた



サターンモードのキャラ選択は、業務用の裏技が活かされたアイデアでもある

のに（笑）。2面の2つ目のベッドルームから下の溜め池に落とされるという分岐だったんですが、この池の中では水中戦闘もする予定だったんですよ。

——水中戦闘ですか!?

戸澤　あくまで業務用開発時の話ですけどね。大体1分くらいのシーンで、水棲のエネミーが襲ってきてそいつらと泳ぎながら戦うという。それで水から上がると石像のある廊下のところに出るという分岐だったんです。結局カットされてしまいましたが。

田口　逆に無理に入れてもらったのが、4面のエネルギープラントがスパークするシーンです。実はあれ、本編とは何の関係もないんですが、苦労して作ったから入れてって頼んで（笑）。ほかにも天井を作ったから、見えるシーンを付け足そうとかありました。

——そのほかに何か面白そうなアイデアはありましたか。

小田　結局アイデアだけだったんですが、いわゆるキッズモードを作ろうと考えていました。プレイヤーもエネミーも全員2頭身で、弱点の頭がすごく狙いやすいという（笑）。ほかに倒した敵のデータが見られるモンスター図鑑なんていうのもありました。

三本木　1回で全部埋まっちゃうじゃないですか。

戸澤　ケンビーがいるから大丈夫ですよ（※ケンビーについては写真参照）。

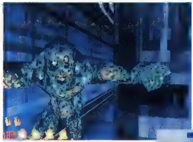
——ところでアドバタイズで出る日付には何か意味が？

小田　事件の起こった日という設定ですが、開発当初はせめてこの時期まで稼働して欲しいという願いが込められていました（笑）。

——では最後にサターン版を監修しての感想をお願いします。

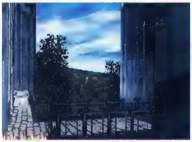
小田　家庭用で初めて『HOD』を遊ぶ人にも満足してもらえる出来になったと思います。サターン版をクリアしたら、ぜひ業務用にもチャレンジしてみて下さい。

そう快感を重視して作りました。じっくり楽しんで下さい（三本木氏）



水棲ゾンビという設定のエビタン。文中の演出が実現すればもっと活躍できたかも

家庭で業務用の雰囲気を楽しんで下さい（戸澤氏）



はるか遠くの丘を歩いているのがケンビー。業務用では彼専用のモーションが作られていたという

プレイ感覚はまさに業務用と一緒。業務をやり込んだ人でも納得できる完成度だ。プレイすべし

本編とはまた違う怖さ!?
せがたのCMをキミは見たか

3月26日の発売と前後して、せがた三四郎のTVCMも『HOD』編がオンエアされ始めた。まだ見ていない人のために、今回はそのCMの内容を紹介しちゃおう。CMは右の写真の流れの通り。突然現れたゾンビたちと戦うが、せがたの技は全然効かない。あれよあれよという間に囲まれて…という展開になっているのだ。

撮影の舞台になったのは都内某所の廃ビル。現場は吹きさらしでとにかく寒い！　そんな中、せがたこと藤岡弘氏は道着1枚で奮闘していたのだ。また撮影で使われたゾンビのメイクは、近くで見るとかなりコワい。オンエア時には注意して見てみよう。それとよく考えたらこの『HOD』編は、シリーズ初のせがた大ピンチ編だったりするのだ。

ゾンビのメイクをした撮影スタッフ。中々よく出来てますな

我らがせがたこと藤岡氏。今回はゾンビ相手に大苦戦!?

セガサターン・シロ!! 『HOD』編

1

2

今日も今日とて修行に余念がないせがた。そんな彼に不気味に近付く人影が。その姿は…ゾンビ!?

3

4

相手が誰だろうと、とりあえず投げるせがた。しかしいくら投げても効き目がない！　せがた愕然

5

6

なおも迫り来るゾンビ。ついに捕まり、押さえつけられたせがたが一言。「こいつら人間じゃねえ!!」

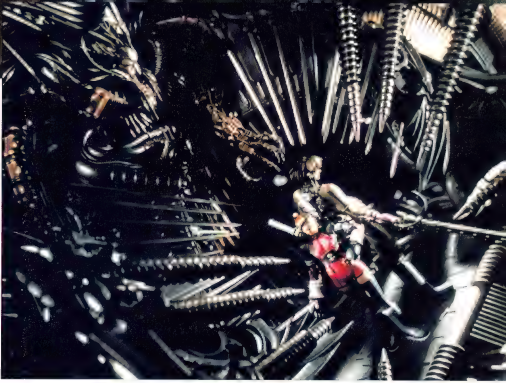
7

8

ここでゲーム画面とタイトルがインサート。最後は泣きっ面のせがたの、「セガサターン！」で締め

SEGA DYNAMIC PREVIEW 特報

集いし、各界を狙う
大型シミュレーションRPG、



造形・
メカデザイン
竹谷隆之

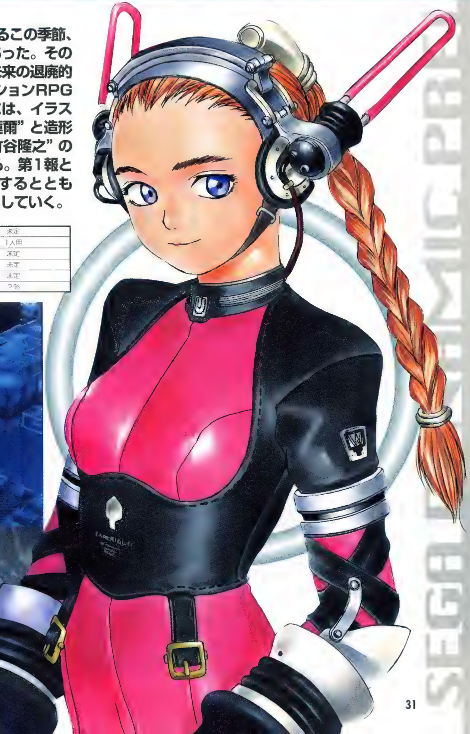
海外でも知られる造形界の第一人者。雨宮慶太が監督、脚本を務めた特撮映画「ゼイラム」の造形を初め、「アルハザードの逆襲」（青心社）のカバーモデル、「S.M.H.」（ホビージャパン）で連載されている「漁師の角度」などの造形を手掛けている。

©SEGA

仕事師たちここに現る…

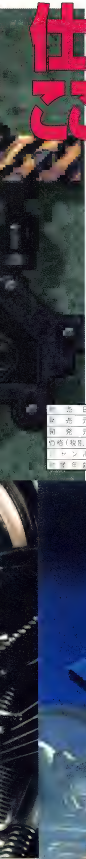
キャラクタデザイン
村田蓮爾

『豪血寺』シリーズのキャラクタデザインや月刊「ウルトラジャンプ」の表紙、画集「LIKE A BARANCE LIFE」で知られるイラストレーター。現在、アニメ「青の6号」のキャラクタをデザインしている。



入学、就職と新しい門出を迎えるこの季節、セガから新タイトルの発表があった。その名も『バッケンローダー』。近未来の退廃的社会を舞台としたシミュレーションRPGだ。驚くことにこのタイトルには、イラスト界でその名をはせる“村田蓮爾”と造形界で名をとどろかせている“竹谷隆之”の両氏がスタッフに加わっている。第1報となる今号は両氏について紹介するとともに、ゲームの概要部分をお伝えしていく。

発売日	今夏	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	5800円	[illegible]	未定
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	2%



近未来の世界を描くイラストレーター村田蓮爾

本作の大きな特徴は、何と言っても豪華な制作陣に尽きる。その1人目とされるのが、『豪血寺』シリーズや「青の6号」のキャラクタデザインで知られる、村田蓮爾氏。もちろん氏が担当するのはキャラクタデザインで、氏は物語の舞台となる退廃的近未来世界をイメージに、キャラクタに息吹を与えている。ここに掲載しているのが氏が創作したキャラクタだ。

主人公

プレイヤーの分身となる『バッケンローダー』の主人公。妹との約束を果たすために王国の騎士になろうとしている。剣術を得意としている青年。

ヒロイン

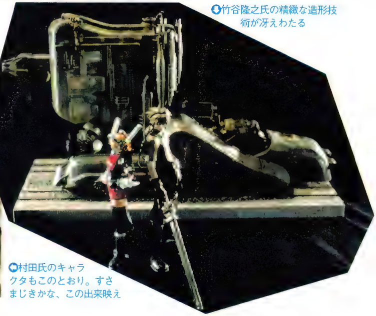
ヒロインとなる少女。何と彼女は勝気で世間知らずの王女様。主人公との出会いや関係などは、残念ながら不明。

サブキャラクタ

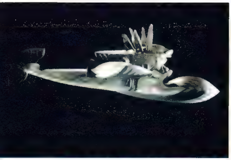
彼らの素性は一切不明。名前から主人公たちとの関係といった、ありとあらゆることはまったくわかっていない。主人公たちと共に旅をする人物なのかな？

異色となる造形界からの助っ人、竹谷隆之

本作では造形を使った演出を行っている。これはゲーム制作において異例と言ってもよく、事実、今まで造形を使ったゲームは数少ない。しかしながら本作では造形を駆使した演出に挑戦し、その担当に造形界の第一人者とされ、豪華制作陣の2人目に挙げられる竹谷隆之氏を起用したのである。氏はスチームパンクの世界をモチーフに、飛行船や列車砲といったメカのデザインと造形を行っている。氏によって実際に創作された造形、それが今回掲載しているものだ。



竹谷隆之氏の精緻な造形技術が冴えわたる



このような巨大メカのデザインを行い、そしてそれを造形している

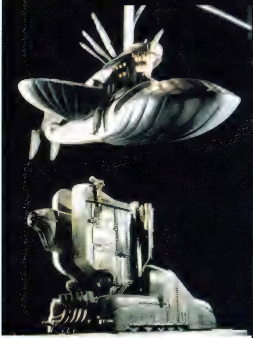
村田氏のキャラクタもこのとおり。すさまじきかな、この出来映え

イラスト、ミニチュア、CGから構成される画面描写

村田氏と竹谷氏の創り出した作品は、ゲーム中、CGと融合した映像としてプレイヤーの目にとまることになる。まず村田氏のイラストが竹谷氏の手により造形へと生まれ変わり、そしてCGと融合して、見事SFX映像へと姿を変えるのだ。もちろん両氏の作品はそのままの形で使われることもあるが、本作ではイラスト、造形、CG、これら３つの要素が巧みに調和し、SFX映像としてムービーシーンなどに使われるのである。

まずは村田氏の創り出したキャラクタがこのように造形される

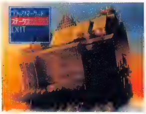
そしてミニチュアジオラマや3DCGモデリングやレンダリングを駆使し、美しいCG映像が創られる　このような映像がムービーシーンなどに使われるのだ



竹谷氏がデザインしたメカの雰囲気を損なわぬ、そしてクオリティを落とさぬSFX映像が創られる

3Dフルポリゴンからなる戦場と戦略性の高い戦闘

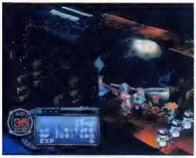
さてここでは実際のゲーム部分についてみていこう。前述したとおり本作のジャンルはシミュレーションRPG。舞台となるマップを次々と移動・戦闘して物語を進行させる、面クリア型のシステムとなっている。つまりゲームの大部分を占めるのがシミュレーション形式で行われる戦闘というわけで、戦闘こそが本作の醍醐味とも言える。そこでここではその戦闘について詳解していこう。

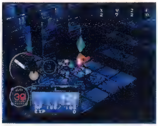


⬆➡武器を交換してパワーアップなんてこともできる

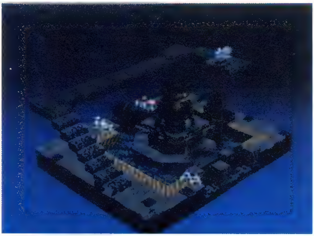
3次元で構成される戦場

フルポリゴンで描かれた3Dマップが本作の戦場。フルポリゴンで作っているがゆえ、高低差の概念を盛り込め、「高い場所からの攻撃は強く低い場所からの攻撃は弱い」といった概念を持たせているのだ。加えて「後方からの攻撃に弱い」、「仕掛けの施されたマップ」、「パラメータに影響する天候」という概念も盛り込まれており、本作の戦闘は非常に戦略性の高いものとなっている。





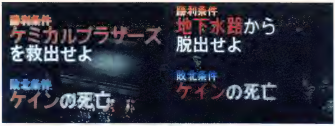
⬅⬆前後左右に加え上下の概念があるため、豊富な戦略が生まれる

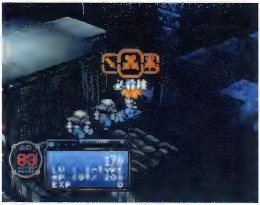


⬅常に地形を考慮した戦術が要求される

敵との戦闘とその演出

戦闘での勝利条件は単に敵の全滅だけでなく、ある人物の救出やその場所からの脱出といったバリエーションに富んだものになっている。これらの条件が敵との戦闘においてより高い戦略性を生んでいるのはもはや言うまでもない。そのほかに本作の戦闘では、3Dモデリングされたキャラが攻撃・防御するといった演出もある。





⬆敵の全滅だけが勝利条件ではない。その場その場において異なる条件が突きつけられるのだ

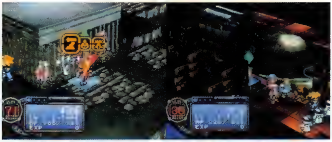
⬅勝利条件によって敵を倒すタイミングも変わってくるため、本作の戦闘では、高度な戦術が必要になる

3Dモデリングキャラによる戦闘の演出

⬆キャラ同士が攻撃に移ると、このような演出が行われる

まだ見えぬ『バッケンローダー』の戦闘システムを考察

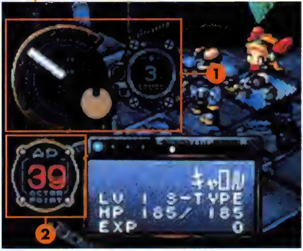
現在、戦闘の概要については判明しているものの、詳しいシステムについては残念ながらあまりわかっていない。画面写真を見てお気づきになっているかもしれないが、画面上に表示されている情報の中には、何やら不可思議なものがいくつか存在する。そこでここでは、そのほかに判明している事柄を補足するとともに、本作の戦闘システムを編集部で独自に考察していく。



マップ上にも戦闘システムにもまだまだいろんな疑問点がある

考察1 独自の攻撃システムについて

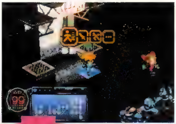
まず画面にマークした①と②をご覧いただきたい。本作の戦闘キャラはすべて蒸気機関を搭載した武器を装備しており、攻撃の際にはその威力によって熱が蓄積されるようになっている。①はこのときの威力を調整する「アクセルメータ」だということだ。しかし②に関しては仕掛けも名前もわかっていない。その形態からおそらく熱の蓄積度を表すものだと思われるが…。また熱が蓄積されるとどうなるかについても不明。オーバーヒートすると攻撃力が低下する、といったことが起こるのだろうか？



熱が攻撃時に影響を与えるのは間違いない。攻撃の威力を調整するのが、アクセルメータの役目か？

考察2 移動や攻撃といった行動について

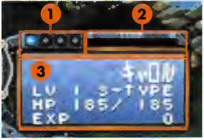
次に見ていくのは移動と攻撃の方法。本作では1ターンの行動を値に換算し、それを移動と攻撃に振り分けるようになっている。攻撃にはいくつかの種類があるとのことで、移動方法によりその種類が限定されていくようだ。例えば攻撃には「通常攻撃」とちょっと威力の高い「中攻撃」とものすごく威力の高い「高攻撃」の3種類があるとする。このとき1歩も動かなければ「高攻撃」を使えるが動けばそれは使えなくなり、5歩動けば「通常攻撃」しか使えなくなる、という仕組みだと思われる。



⊘マークが不可能な行動。画面の「剣の1本マーク」、「剣の2本マーク」から攻撃は威力の違う3種類があると思われる

考察3 簡易キャラクタ情報画面について

最後はキャラの情報を示す簡易画面について。まず①では球のようなものが4つ入る描写がなされている。これはアイテムや魔法の使用制限かと思われる。②は読み取れる文字から時間メータ、つまりメータがたまるとそのキャラが行動できるというゲージだと思われる。③はキャラ名、HPなどを示すところらしいが、注目すべきは3－TYPEとあるところ。これはもしかして「飛行型」や「地上型」という概念がキャラにあるということか？



残念だが詳細は不明。しかし本作にはいろんな要素があるようだ

この夏、セガが贈る

SEGA DYNAMIC PREVIEW 特報

判明しているのは"生き延びること"のみ 海底基地を舞台にした「深海ホラーサスペンス」

タイトルの発表はされたが、具体的なゲーム内容はまだ不明。しかし、"深海の恐怖"の手がかりとなる、キーワードが存在する。
マリアナ海溝 海面下300m。
潜水艦基地「ビッグテーブル」。
襲いかかる異形のものたち。
突如怪物化する仲間。
民間レスキュー会社「ERS」。
迷路のごとき深海の閉鎖空間…。

これらのキーワードとストーリから、おぼろげながら見えてくるのは、連絡が途絶えた深海の基地で起こる惨劇。そしてその探索隊が目撃する悲劇…。宇宙から飛来した"謎の物体"と「ネイビーエリア」の関係…。

刻々と酸素が減っていく海底の艦から、生きて脱出することがプレイヤーに課せられた運命となる。

アメリカ合衆国海軍潜水艦補給基地
「ビッグテーブル」

東京ゲームショウで発表された本作。現在確定しているテーマ"恐怖"を、どう生かした作品になるか？

DEEP FEAR™

ディープ・フィアー

発売日	今夏	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	未定	コンティニュー等	未定
対象年齢	未定	現在の開発状況	2%（3月16日現在）

©SEGA／KENJI KAWAI

最上級の恐怖ー

⬆➡じく変形がみるみる異形化する仲間たち CGに… と恐怖を増幅させている

back story of『DEEP FEAR』

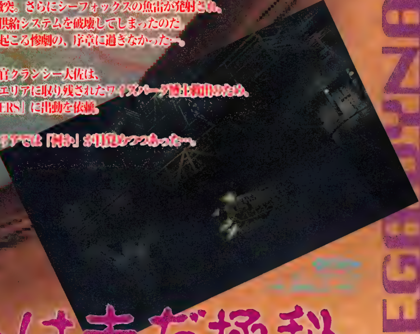
21世紀初頭、ネバダの大気圏外管制アンテナが、地球に近づく
"謎の物体"をキャッチ。
そのまま太平洋に落下した"謎の物体"の調査、回収のため、
米合衆国は原子力潜水艦「SSN－221：シーフォックス」を向わせた。

a few later

長期間に渡る調査を終えたシーフォックスは、太平洋、海面下300メートルに
ある海軍潜水艦海底補給基地「SSB－01：ビッグテーブル」に寄港した。
そして、シーフォックスが補給を終え、出港しようとしたとき、
その事件は起きた。
シーフォックスが突如暴走、ビッグテーブルの海軍極秘エリア
「ネイビーエリア」に激突。さらにシーフォックスの魚雷が発射され、
ビッグテーブルのエア供給システムを破壊してしまったのだ。
しかし、それはその後起こる惨劇の、序章に過ぎなかった…。

ビッグテーブル総指揮官クランシー大佐は、
事態収拾と、ネイビーエリアに取り残されたワイズバーグ博士救出のため、
民間レスキュー会社「ERS」に出動を依頼。

そのころ、ネイビーエリアでは「何か」が目覚めつつあった…。



ジャンル、システムは未だ極秘。

発売間近!!OPムービー

発売まで1週間と迫った『ドラゴンフォースII(以下II)』。発売直前の紹介となる今回は、オープニングムービー、声優陣をはじめ、4つの国の特色と重要武将を一挙大公開だ！

発売日	4月2日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリ	136・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

©SEGA

＆4カ国の序盤イベント大公開!!

キャラクタ性の向上に大きく貢献する豪華声優陣

『Ⅱ』では、豪華声優陣を多数起用し、数時間ものボイスデータを収録。数々のドラマが生み出される『Ⅱ』では、イベントだけでなく、戦闘前にもキャラクタがしゃべりまくるのだ。ここでは、その重要な役割を務める声優陣の紹介とともに、5人の声優からいただいたコメントをお伝えしていくぞ。そのコメントから、キャラクタの性格や声を想像してみよう。

⇧イベントシーンの他にも、フルボイスとまでは言えないが戦闘前のセリフにも声が挿入される

国名	キャラクタ名		担当声優
ハイランド王国	君主	エーベルス	岡野浩介
	副官	シリン	三石琴乃
ボザック王国	君主	ガンガス	山崎たくみ
	副官	セス	山崎和佳奈
イズモ王国	君主	カエデ	水谷優子
	副官	カンスケ	青野武
トラッドノア王国	君主	サニス	麻見順子
	副官	シェファード	子安武人
トパーズ王国	君主	シェン	置鮎龍太郎
	副官	ライラ＆リリ	長沢美樹＆氷上恭子
ファンダリア王国	君主	バーツ	森川智之
	副官	ダリオ	麦人
トリスタン王国	君主	アデルバッハ	堀内賢
	副官	ビヨルン	紗ゆり
ムーンパレス王国	君主	レニ	長沢美樹
	副官	クリフト	上田祐司
—	—	ティリス	岩男潤子

水谷優子さん（カエデ役・その他）

今回1人1人の収録だったので、キャストのみんなと会えなかったのが残念だったのですが、他のキャストの皆さんがどう返してくるのかなと想像しながらカエデ役をやらせて頂きました。姫ということで、「やや勝ち気」というキャラクタを想像しましたが、セリフを読んでみると、「一筋縄ではいかない姫だな」というところが伝わってきて、非常に興味深い人物でした。

折笠愛さん（敵役・グレイス役・その他）

アニメだと絵があるので間などが制約されるのですが、ゲームの場合はニュアンスとか間とかがある程度自分に任せてもらえて、自分なりの表現ができるところが楽しかったです。グレイスはちょっとアウトロー的な存在で、でも強烈なインパクトのある役柄がやってて凄く好きです。ただ悪に徹するのではなくて、ちょっとずっこけた感じを表現したいなと思いました。

氷上恭子さん（リリ役・その他）

今回色々な役をやらせていただきました。「ヒルダ」は天真爛漫な女の子で、そういったニュアンスが出せたらなと思いながらやりました。「レニ」様のそばにいる「マニエル」さんは落ち着いた清楚な女性で。「リリ」は、双子の妖精なんですが、マスコット的な所があって無邪気で可愛くて、ライラとの掛け合いが面白いです。それぞれの役に個性があって楽しかったです。

岩男潤子さん（ティリス役）

登場人物に物語を話すシーンと、会話をするところのテンションが少しだけ違うんです。それが交互に出てきて、語りのスピードが上がってしまいがちな所を、ゆったりと常に優しい気持ちで演じるよう注意しました。いつも元気な女の子役が多かったので、こういったすべての人たちを大きく包み込むような奇麗な女性を演じられてとても嬉しかったです。

三石琴乃さん（シリン役・その他）

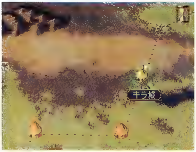
ゲームの場合、周りの方のセリフがなく、相手のニュアンスや強弱がわからないという手がかりが少ないなかでの収録で、難しかったです。今回の役「シリン」はしっかりしていて、エーベルスのお姉さんでもあるんだけど、母性を持った女性です。エーベルスみたいに慕ってくれるわけではないですが、私にも弟がいます。子供の頃はケンカばかりしてましたけど（笑）。

レジェンドラ大陸中で最も長い歴史を持つ国

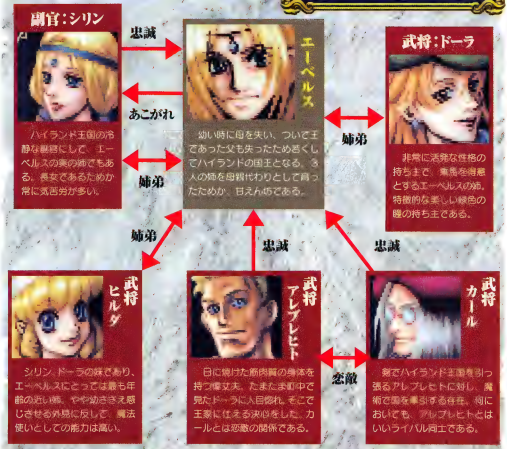
ハイランド王国

レジェンドラ大陸に存在する諸国の中でも、最も長い歴史を誇る国家。かつては大陸南東部にまでまたがる広大な領地を有していたが、長い平和のうちに辺境国の独立が相次ぎ、国としての規模は小さくなった。半島に位置するという特殊性のためか、他国との往来ルートは意外と少ない。

⇧ハイランド王国の内政は、伝統ある宮殿の中での画面で行われる



⇧大陸の最南端に位置していて、どこにでも移動しやすい地形だ



OPイベント 今、運命の歯車が回り始める

母親の死に際、シリンとの思い出など、幼い頃の夢を見ていたエーベルス。しかしそれは、これから起こる不吉な出来事の予兆でもあった。「会議が始まるよ」と、ヒルダに呼ばれるエーベルスだが、長女シリンの姿が見当たらない。ドーラの話では魔族の出没する国境に向かったとか…。早速兵士を招集して探索に向かうが…。

⇩夢から目覚めるエーベルス。これから先、エーベルスを待ち受ける運命とは…

邪悪の精霊使いグレイス再び…

シリンを探索中、国境近辺にある城の一つ、キラ城で思わぬ敵グレイスと対峙することに…。苦戦の末、なんとか追い払うことができたハイランド軍。情報収集のためミルル村へと向かうが、道中にある砂漠で無事シリンを発見。と同時に隣国で人々を苦しめる悪の国王ドラルと接触。エーベルスとドラルの戦いが始まる。

⇧グレイスを倒し、ドラル国王の討伐に成功したその時…

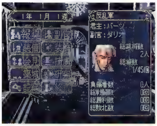
⇦グレイスはウェインの名を口にする

⇩シリンの首飾りが光り始め、ティリスの蜃気楼が現れる。何かを伝えたいらしいが、それは一体?

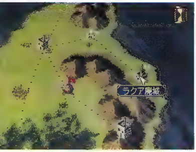
鬼人と呼ばれ恐れられるドグル族の集団

ファンダリア王国

レジェンドラ大陸の西部に位置している国家。かつては大陸内でも有数の軍事国家であったが、相次ぐ戦乱の末、その国力は衰退し、いまでは普通の国家となってしまっている。また辺境の地であるため、わずかに存在する魔族と人間との交流もあり、魔族の血を持つ人間も普通に生活している。



ファンダリアでは、人の寄り付かない廃虚となった城で内政



拠点となるラクア虚城は、貿易をするには少し難しい位置にある

副官:ダリオ

「眠り男」の異名を持つファンダリア副官。バーツとは密かに入学したドグル族の魔法学校時代以来の付き合い。

忠誠

バーツ

ファンダリア王国内反乱軍所属。人間から迫害を受けて育ったため、人との接触を嫌い孤独を好むが、仲間になった人には恩義をつくす。争いは好まない。

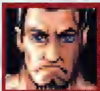
忠誠

武将:エンツォ

かつては平凡な農夫だったが、戦災で家と畑を失い、野盗へと転じた。拳法家としての腕はかなりのもの。

不信感　忠誠　忠誠

武将 ジュセッペ



鋼の身体を持つ元傭兵。傭兵時代に何度も裏切られたため、バーツのこともあまり信頼してはいない。だが、命じられた仕事は確実にこなす。

武将 ジョバンニ

ハイランド出身の詐欺師の両親を持つ伊達男。故郷を追われたが、偶然ヒルダを見かけて一目惚れ。以来ヒルダ一筋という一途な男である。

武将 ステファーノ

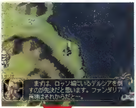
外見こそ屈強だが、非常に純粋な心を持つ格闘家。賭け試合専門のボクサーをしていたが、ある事件をきっかけにバーツの下に馳せ参じた。

OPイベント 魔族デルシアからの誘い…だが!

純粋な魔族であるデルシアは、人間不信に陥っているバーツに、復讐をとそそのかす。数々の村をその支配下に収めるバーツ。だが、純粋なバーツは苦しめられるその痛みを知っているあまり、その虐待に対して心を痛めることに…。そんなとき、ある村で出会った盲目の女性フィーナの言葉で目が覚める。

フィーナとの出会いによって、純粋な本当の心を開くバーツであったのだが…

盲目の女性フィーナの弔い合戦



何をするにも、まずデルシアを倒してから

ついに対峙。その行く末は…

フィーナをかくまったことに気付いたデルシアは、バーツの目の前で無残にも殺害してしまう。デルシアの非道な行いは、ついにバーツの心の迷いを晴らした。バーツはデルシアに対して不審を抱く者を味方につけ、デルシアの潜む居城へと出向くのであった。

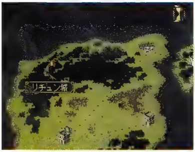
デルシア討伐に成功したバーツの次なる目的は国の再建だ

現王の弾圧に抵抗する義賊たちによって結成

トパーズ王国

大陸北西部に位置する島を領土とする元商業国家。かつては交易上の要所として栄えていたが、富を狙う周辺諸国の襲撃を受けるようになり、その度に君主は交代して国内は混乱。これに対抗すべく住民たちは徒党を組んで結束するようになる。その最大勢力がシェン率いる「紅い森の党」である。

⇧紅い森の党が拠点とするのはリチュン城。赤のイメージが強い



⇧トパーズは小さな島国。そのため活動範囲がかなり制約されるぞ

副官：ライラ&リリ

乱暴者の手からシェンに救われた双子の妖精。以来シェンに惚れてしまい、何かというとケンカばかりする。

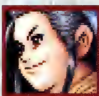
シェン

義族団「紅い森の党」党首。性格はぶっきらぼうで言葉遣いも荒っぽいが、誠実で嘘が嫌い。女好きなのが難点だが、庶民には圧倒的な人気がある。

武将：イロン

弓の名手で出身不明。物静かな男で何も語らないが、彼にとっては仕える立派な男がいれば満足らしい。

武将 チンラン



元は荒くれ者相手の宿屋の料理長兼女将だったが、政府の手入れがあって追い出された。シェンの良き母親的存在で、たくましい女戦士。

武将 フィリポ

生まれ故郷のファンダリア王国から逃げてきた難民。家族が惨殺されるのを目のあたりにしているため、ファンダリアに対して復讐の念を抱く。

武将 ホウパイ

シェンに命を救われてから、シェンに忠実な部下となった。またシェンが全幅の信頼をよせている。いつもニヤけており、女に対して手が早い。

(関係図：ライラ&リリ→シェン 愛情／シェン→ライラ&リリ 副官／ライラ&リリ ライバル／イロン→シェン 忠誠／チンラン→シェン 母性愛／フィリポ→シェン 忠誠／ホウパイ→シェン 命の恩人)

OPイベント 国王への反逆の狼煙を上げる

民を苦しめる国王、ギロンは手下の兵士を使い、シュオス村で村人たちを虐待する。それを聞いたシェンは、ただちに「紅い森の党」を率いてシュオス村に出発。いつものごとく、城兵を追い払う。城に戻ったシェンたちだが、再び外回りの者より悪い知らせが入った。「シュオス村、国王軍により壊滅…」と。ついにギロンの城に攻め込むことを決意するシェンたちであったが…。

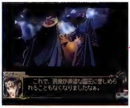
⇦⇧シュオス村で城兵を退治したシェン。だがその時、シェンのことを監視する不吉な影が蠢く…

悪しき盗賊団との戦い

謀反に気付いた国王ギロンは、右腕であるベイチーに返り討ちにするよう命じる。が、戦闘はシェンの圧倒的な強さを見せつける形となった。ベイチーは仲間にしてくれと命乞いをし、ギロンを説得すると言い残してグオドン城に戻る。数時間後、シェンの下に戻ったベイチーは、ギロンが何者かに殺害されていたと伝えるが…。

⇦国王ギロンが、早速ベイチーに命令する

⇧威勢のいいベイチーだが…



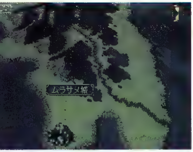
⇨グオドン城にて、ベイチーに不穏な動きが

儀礼を重んじる侍と忍者の国

イズモ国

レジェンドラ大陸東岸の半島に位置する国家。なによりも礼節を重んじるという特殊な国民性を持ち、軍隊はこの国独自の「アシガル」と呼ばれる軽装の兵士たちにより構成されている。また、その文化も他の大陸諸国と比べるとかなり異質である。国家としての規模は大きい方ではない。

イズモ国での内政は、武家屋敷。いかにも忍者といった感じだ



半島に位置しているため、国としての勢力は以前程強くはない

副官:カンスケ

先王つきの老中であり、先王の命によりカエデの教育係となった。カエデにはうるさいじいやである。

カエデ

イズモ国の君主。幼いころから剣の修行に励み、今ではイズモに敵なしと言われる実力。そのためか強い男性にあこがれるが、いまだ意中の男性はいない。

武将:キリ

今はなき忍者の里の生まれで、レジェンドラ大陸でも1、2を争う弓の名手。エルフの血が少し混じっている。

武将 シグレ

無口でカエデにつく男で、とても強い剣士である。なぜか食事にはうるさい。父の命令で渋々カエデに仕えていたが、今やその忠誠心は堅い。

武将 フジマル

金持ちの商家に生まれ、かぶき者集団を率いてきたこともあって、その腕はかなりのもの。カエデに惚れてからずいぶんおとなしくなった。

武将 メグミ

カエデの忠実な臣下であると同時に、ケンカ仲間でもある女忍者。おきゃんな下町娘そのもので、カエデとは昔からよく遊んでいた。

カンスケ → カエデ：忠誠
カエデ → カンスケ：じいや
キリ → カエデ：忠誠
カンスケ ⇔ シグレ：親子
シグレ → カエデ：忠誠
フジマル → カエデ：ファン
カエデ ⇔ メグミ：ケンカ仲間

OPイベント 自分より強い婿を探して隣国へ出発

桜散る屋敷の中庭で、カエデとメグミは男の話で盛り上がっていた。そこへカンスケがお見合いの話を持ってくる。が、アタシを負かせるだけの男でないとヤダと、中々良い顔をしないカエデである。「他国を当たって見たら」とフジマル。その一言で早速婿探しに出発するカエデたちであった。

いつもケンカばかりしているカエデとメグミでも、男のことになると妙に馬が合う

ガンガスの噂を耳にしボザック国へ腕試し

隣国にいるガンガスの噂を耳にして、まずはボザック王国へと旅立つ。いい退屈しのぎに、腕試しに、婿探しにと、カエデは大喜びである。道中幾多も戦闘が行われたが、カエデたちは無事ボザックに辿り着く。ボザックの森深くに位置するコルデロ城にて、国王ガンガスは不本意ながらもカエデを迎え撃つことになるが…。

いつも口うるさいじいやである

カエデ御一行様、ボザック王国に御到着

ついにガンガスとの一騎打ちのときが来た!

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

絶対進化映像革命

メインビジュアルが大幅にクオリティアップ

J.C.スタッフの果てなき挑戦！グラフィックを納得のいくレベルに

今までに紹介してきた画面写真は、欄外注釈に書かれた「画面は開発中の～」からも見てとれるようにあくまでも暫定のもの。大抵の作品の場合、これに若干の手直しを入れて完成となるのだが…。しかし、作画を手掛けているJ.C.スタッフはこのクオリティでは満足しなかった！　キャラグラフィックはおろか、背景パターンにカット割り、細かいところではテキストの書体までもが一新された。さらに、これで完成というわけではなく、現状のレベルで納得がいかなければクオリティアップは常に行っていくとのこと。

←テキストの枠と書体を変更。グラフィックもシャープな感じになったが、原作のレベルにはまだ及ばない

↓これが最新画面。「ウテナ」の美麗さを忠実に再現！ここまでくれば原作ファンも十分納得がいくのでは？

↑画面初公開時のウテナ。多少ドットの粗さが見られる。輪郭も若干丸みがありハイクオリティとは言えない

少女革命ウテナ
いつか革命される物語

サターン版『ウテナ』には、オリジナルのカードダスマスターズ・トレーディングカードが3枚同梱されることが判明。左のイラストはその内の1枚に使用が予定されているもの。「ウテナ」カードダスマスターズ第2弾も近日発売されるということで、ファンなら絶対入手しておきたいアイテムだ！

発売日	5月28日	CD枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定　プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	[illegible]%　3月10日現在

©ビーパパス／さいとうちほ／小学館／少革委員会／テレビ東京
©SEGA　※画面は開発中のものです。

動き始める運命の舞台装置…
ストーリー導入部をピックアップ

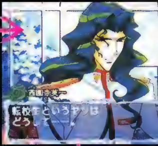
主人公（名前はプレイヤーが設定。今回は仮の名前として、主人公役の声優、藤野かほるさんにちなみ以下「かほる」とします）が鳳学園に転入～、という場面から始まる序盤部分のストーリー展開を紹介。新作カット以外に、すでに紹介済みのシーンと同じ場面もあるので、そのグラフィックと演出がどれだけ進化しているのかという部分にも注目してもらいたい。

○幸運にも（それとも世界の果ての意志？）ウテナと同じクラス

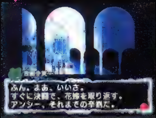
○両親の出身校でもある鳳学園へ転入することになったかほる

○学園内に入り温室前にさしかかると、何やらただならぬ様子が…

「ひどい、助けなきゃ！」



「もう少し様子を見よう」



○カットが切り替わり、かなり遠くから眺めているような感じに

○様子を見ていた場合と同じカットに、かほるが加わった形になる

「彼女はいるの？」

○ウテナを男子生徒と間違えるかほる。あまりのショックに思わず大きな声を上げてしまい、クラスメイトの笑いのタネに

「彼氏はいるの？」

○放課後、暁生さんから自分の寮は東館だと教えてもらえる

○○彼氏はいないと否定するウテナに「いつもの王子様は？」とつっこむ若葉。仕方なく、子供のころに出会った王子様の話をするウテナ

「幹を汚すヤツはゼッタイ許さない」

○○年下のちょっとかわいい男のコ、ミッキーに近づけば当然相も関わってくることに…

2月13日号 №3
プレゼントクイズ当選者発表

厳しい当選率の中、見事幸運に恵まれたのは…。秋田県／小島尚子さんに決定！　ちなみに正解はⒶ影絵少女A子、正解率は88％でした。

キーチェーンフィギュア　プレゼントクイズ　～黒薔薇編～

七実様のとりまき３人娘の1人で、黒薔薇のデュエリストになったこともある茎子さん。では、この茎子さんのフルネームは？

Ⓙ脇谷　茎子　　Ⓚ苑田　茎子
Ⓤ大瀬　茎子　　Ⓜ石蕗　茎子

正解者の中から抽選で20名にウテナキーチェーンフィギュアを6体フルセットでプレゼント。ハガキに住所、氏名、電話番号、クイズの解答を書いて右記の住所へ。締め切りは4月9日消印有効。当選者の発表は次回の続報にて。

〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンファン編集部
「悪い虫」係

○左から２人目、七実様のすぐ後ろの位置にいるのが茎子さん

※プレゼントの「少女革命ウテナ　キーチェーンフィギュア」はプライズ用の景品のため、一般への販売は行っておりません。

特報

セガ&エニックス共同プロジェクト始動

日本代表チームの監督になろう!

世界初、サッカーRPG

エニックスとセガの共同ブランドによる、サッカーを題材にしたRPG。日本代表の実名使用で盛り上がりは必至！

発売日	6月	CD枚数	1枚
発売元	セガ／エニックス	複数プレイ	1人用
開発元	セガ／エニックス	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（3月18日現在）

インターナショナルカップの優勝監督を目指せ！

プレイヤーは就任したての日本代表チーム監督。インターナショナルカップの優勝監督となることが最終目標となる。街ではアイテムを買ったり、敵チームの情報収集や優秀選手探索ができるなど、RPGの要素が盛りこまれている。

◯入力した性格により成長差が生じてくる

インターナショナルカップとは？

最終目標のインターナショナルカップは4年ごとに行われ、ゲームに登場する42カ国すべてが参加する。世界を8ブロックに分け、各予選を勝ち抜いた16チームによるトーナメント戦で覇者を決めるのだ。大会はこれ以外にも親善、遠征大会など全6種類存在する。

ヨーロッパA　6カ国→上位3カ国
ヨーロッパB　6カ国→上位3カ国
ヨーロッパC　6カ国→上位2カ国
アジアオセアニアA　4カ国→上位1カ国
アジアオセアニアB　4カ国→上位1カ国
アフリカ　6カ国→上位2カ国
アメリカA　5カ国→上位2カ国
アメリカB　5カ国→上位2カ国

→ 予選リーグを勝ち抜いた16チームによるトーナメント戦

ゲームの大まかな流れ

試合日以外は国MAPを自由に探索することができる。試合ではチームの指揮を取り、結果によりレベルアップする。2年ごとの契約更改で監督の名声が高ければ格上の国からオファーがあるが、契約国がないとゲームオーバーだ。

◯情報収集したり、アイテムを買ったりする

◯監督として試合の指示を出していくのだ

◯結果により監督、選手ともレベルアップするぞ

◯レベルにより監督になれる国が違ってくる

◯契約してくれる国がひとつもないと…

全42カ国登場！

このゲームに登場する42カ国を紹介。そのうちプレイヤーが監督となれるのは12カ国となっている。名声を高めればイタリアの監督にもなれるし、日本に残留して強国に育て上げることも可能だ。

	ヨーロッパ	アメリカ	アフリカ	アジアオセアニア
自国	イタリア、ドイツ、フランス、スペイン	アメリカ、ブラジル、アルゼンチン	モロッコ、南アフリカ	日本、韓国、オーストラリア
対戦相手国	オランダ、イングランド、デンマーク、スウェーデン、ベルギー、オーストリア、スコットランド、ノルウェー、ブルガリア、クロアチア、ロシア、ハンガリー、ユーゴスラビア、ルーマニア	メキシコ、コロンビア、ジャマイカ、パラグアイ、ウルグアイ、ボリビア、チリ	カメルーン、エジプト、チュニジア、ナイジェリア	UAE、サウジアラビア、イラン、ウズベキスタン、カザフスタン

©JFA　©SEGA・RYUTARO KANNO・ENIX

試合に勝利し、監督のレベルをアップさせろ！

ここでは試合での行動について説明しよう。試合中にケガなどのアクシデントが起こったり、試合後に敵チームとの絡みやファン、マスコミの反応などのイベントが起こることもある。日本チームは仏ワールドカップアジア予選に出場したメンバーも存在しているので、岡田監督の気分で戦うことも可能だ。実況はフジテレビの長坂哲夫アナ、解説は元マリノス監督の早野宏史さんが担当する。

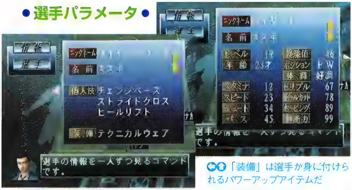
◆試合前のテレビ的演出がいやがおうにも気分を盛り上げてくれる

◆◆リーグ戦では、他国との駆け引きが重要

試合前にメンバーの能力確認

試合前には、まず試合に挑む正代表18名を候補の中から選出する。システム選択では、4-4-2などのフォーメーションやダブルボランチなど細かい設定もできる。さらに、攻撃の要としてパスを集中させる選手や、徹底的にマークして潰す敵チームの選手を指定することなども可能だ。各選手の細かいデータも参照して決定しよう。

●選手パラメータ●



◆◆「装備」は選手が身に付けられるパワーアップアイテムだ

●監督パラメータ●

◆◆「特技」とは監督の特殊能力のことで、3つまで持てる

細かい作戦立案が可能

試合前に連係プレイを設定しておけば、それが試合中に実行される。このレベルが上がれば発動するチャンスも増えていく。連係プレイは監督が持っているコンピュータに保存され、他国へ移籍しても使えるのだ。元名監督に教えてもらえる連係プレイもあるぞ。

● セットプレイ ●

◆個人技がある選手を組み込めば、点を取れる確率がグンとアップ！華麗なプレイで観客も大喜びだ

● 相手FWマーク ●

◆敵の司令塔や強力なFWを潰す。マーク用の個人技もあるのかな。カウンターにつながれば効果大！

選手交代

試合中、スタミナ切れした選手は随時交代させることができる。また、交代後はシステムや選手配置変更なども行える。

全体戦術の指示

中心選手、マーク選手の変更のほか、攻撃的、守備的などの全体戦術を試合中に指示して流れを変えていくこともできる。

連係1 王道シュート

名前を自由に付けられる連係プレイは、キーになる選手が設置位置でボールを受け取ると発動し、最後まで継続していく。

ファントムドリブル

選手はレベルが上がるにつれて個人技を覚えていくのだ。連係プレイに組み込めば、さらに強力な攻撃になっていく。

世界各国を歩き回って情報収集に励もう

試合に勝つには、街での情報収集も重要。サブイベントが発生し、成功すると仲間になる名選手もどこかに潜んでいるぞ。監督の仲間になった選手は、監督が他国に移籍しても着いてくるのだ。そのほかにも、その国固有のサッカー文化を反映したストーリーイベントが発生することもある。また、娯楽施設ではサッカーくじの購入ができるなど、魅力ある建物もいっぱいあるぞ。

↑↓このゲームにはいくつかのストーリーイベントが用意されている。日本だと韓国とのアジア覇権争い、予選での悲劇など…

世界各国で情報収集

ホテル　プレイ内容の保存

ホテルではプレイデータをセーブすることができる。そのほか自宅でもセーブ可能だ。細かく書きこまれたクォータービュー画面で、どこに何があるか一目瞭然だ。

←建物や像の描写が美しい。影もしっかりついている

↑建物内部も細かく描きこまれている。いろいろ探索したくなる

合宿所　正代表の練習や作戦立案

合宿所では、正代表の練習、作戦立案、正代表18名のメンバー変更を行う。練習内容は、連係プレイの熟練度を上げる、選手に個人技を取得させる、選手個人に集中特訓させる、選手のポジションを変更させるというもの。作戦立案は全体戦術の指定など、試合前にする作戦立案と同じ事ができる。

↑このコーチと共にスペインチームを強化していくことになる

ショップ　アイテムを買ってパワーアップ

街では選手や監督の能力をアップさせる様々なアイテムを買うことができる。いらない物は売って所持金を増やしておこう。アイテムは装備させることで威力を発揮させる物や、その場で使うことで効果が出る物がある。売っている物は国により違うので、掘り出し物や伝説のアイテムを探して世界中を駆け回ることもあるかも!?

↑↓試合に役立つアイテムを買っていこう。呪いのアイテムとかも存在するのだろうか

酒場　選手の情報収集、ファンとの交流

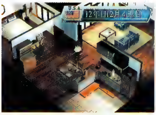
酒場はその国の人間が集まる場。敵チームの選手情報が手に入るかもしれないし、ファンとの交流によりその国での人気度が上がるかもしれない。また、国によってサッカー文化やサッカーに対する国民の関心度が異なるため、おのずと要求されるプレイスタイルや作戦、戦術の立て方も変えていかなくてはならなくなるだろう。

↑フランスはオープンカフェ。当然国によって酒場の形態も違う

↑もし昼夜の概念があれば、夜でないと客が入らないなんてことも

民家　情報収集、イベントも発生

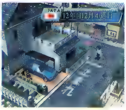
基本的にはただ情報をくれるだけの場所だが、時としてイベントが発生することがある。監督に副業依頼が舞い込み、成功すると「練習効果アップ」と言った特技が付くこともある。見つけたらとりあえず入っておくと良いだろう。



↑たまに名選手を仲間にするなどのイベントが発生することもある

まさにRPG世界

←地中海の温暖な気候が特徴のイタリアの街



→日本の住宅街。店の文字もハッキリ見える

サッカー協会　逸材探索やスケジューリング

サッカー協会に報奨金の援助要請をしたり、サッカー関連施設の増強を行う。監督の名声が高ければ大会を自国に誘致することもできる。協会の中にいるスカウトマンに話しかけると、新規の逸材選手を探索してもらえるぞ。また、親善試合のスケジュールを組んだり、すでに終了した試合の結果を確認することもできるのだ。建物内で何か行うごとに特定の時間が経過し、大会日程が近づいてくるので、よく考えて行動しよう。

↑街の描写は文句無し。人物ももっと細かくなるはず

↑奥に進むとアイテムがあったりイベントが起きたりするのかな

● 優秀選手を探せ ●

↑探したいポジションと探索期間、費用を選択する。うまく見つかれば、後日スカウトマンから報告があるぞ。スカウトにも質があるのだろうか

● 親善試合開催 ●

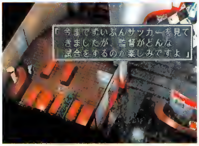
↑親善試合のみ、自分で自由にスケジュールを組むことができる

● 試合結果の確認 ●

↑クレセントカップは企業大会の1つ。ランキングにより分かれる

スタジアム　試合の開始、大会情報

試合を開始したい時にはここを訪れよう。大会日前でも、試合日程まで一気に進行させることができる。また、大会結果、途中経過を知ることもできる。世界42カ国のワールドランキングも表示できるぞ。自分が監督をしている国のランキングが上がれば、自分の名声もどんどん上がるのだ。



↑早く試合を行いたくなったら、ここに来て一気に試合開始日まで進めてしまおう

財団　寄贈や指導で国に貢献

ここでの行動により、その国のサッカー技術度や人気度を上げることができる。具体的にはサッカーボールの寄贈、少年サッカー指導、少年サッカー大会開催、サッカー留学振興、世界地域大会やインターナショナルカップ誘致への協力というものがある。当然お金がかかるが、長い目で見れば監督の名声やチーム強化に役立ってくれる。サッカー人気が上がれば優秀な選手が集まってくるかも。

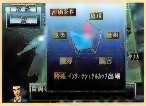
↑↑財団は投資の場。少しずつ寄付活動をすれば名声が上がるぞ

↑財団に寄付し、試合に勝てば国のサッカー熱中度も上がって男の子も大喜びだ

経験値アップもRPGの基本

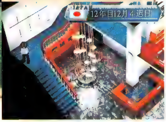
このゲームの基本は試合に勝って監督の名声を上げ、選手を強くしていくこと。そのために街中で練習や新人探索をしていくのだ。アイテムで強くなれるというRPG要素もある。名声が上がればより強い国の監督として最終目標に近づけるし、1つの国に愛着があれば、チームだけでなく、国民性をも変えていくこともできるのだ。

↑国情報も詳しく表示される。弱い所を徹底的に鍛えよう



↑グラフの偏りが、国民が求めるサッカーの特性となっている

↑↑最強の軍団と戦術を作り、インターナショナルカップを自国に誘致して優勝するのだ



特報

古（いにしえ）より語り継が

ラングリッサーV
ジ　エンド　オブ　レジェンド

発売日	6月	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	複数プレイ	1人用
開発元	キャリアソフト	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6300円	バックアップメモリー	213・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%（2月18日現在）

人気シミュレーションRPG『ラングリッサー』シリーズの第5弾が早くも登場。シリーズとして1つの結末を迎える『V』はいかなる内容になるのだろうか。新システムを検証し、開発者インタビューから『V』の魅力を探っていく！

©キャリアソフト

れし聖剣（ラングリッサー）伝説ここに完結

ブレンダ

ヴィラージュの命を受けて、主人公に近づく美女。また、女傭兵団の頭でもある。すれた印象だが、責任感があり面倒見もいい。

オメガ

ギザロフにより作られた3体目の素体であるが、その他は一切不明。味方なのか、それとも…。

ヴィラージュ

超然とした雰囲気を漂わせる、ブレンダと関わり合いを持つ謎の人物。ブレンダに主人公たちと接近するように命じる。

シグマ

『V』の主人公であり、ギザロフによって作られた素体（人造兵）。物語当初は、目覚めたばかりでこの世界における知識がほとんどなく、まったく無の状態。

すべての謎が明らかに

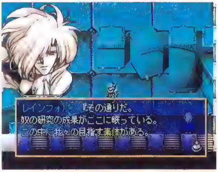
昔、エルサリアの地で繰り広げられた2つの勢力の覇権争い。光と闇、秩序と混沌、光輝の末裔とヴェルゼリア、そして聖剣ラングリッサーと魔剣アルハザード。これらの争いをテーマに綴られてきた『ラングリッサー』の物語。ついに『V』で物語は1つの結末を迎えようとしている。

新たな、そして最後の聖剣伝説は、どのような物語になるのか。『V』では、これまでのシリーズで語られなかった謎がすべて明らかになるという。そのとき、いったい何が起こるというのか。光と闇の最後の聖戦は、いかなる結末を迎えるのか。そして、主人公の運命は？　感動のクライマックスは、歴史の証人であるプレイヤーのみが体験することとなる。

○これまでのシリーズの主人公と比べて、シグマは異色な存在

既に完成間近！『Ⅴ』の世界観&新システムに迫る!!

主人公たちは、『Ⅳ』の最大の敵であったギザロフの配下という設定。つまり『Ⅴ』のストーリーは『Ⅳ』の終盤から始まることになるのだ。しかし、前作の続きからといっても、今回初めてプレイする人でもその世界観が分かるように、『Ⅴ』の序盤は『Ⅳ』の終盤のストーリーをなぞっていくことになる。また『Ⅳ』の主要キャラたちの何人かが再登場するぞ。



連邦王国内の混乱に乗じて、主人公たち素体の存在を狙うレインフォルス。その目的はいったい？　敵なのか味方なのか…

美少女だけど、ちょっとボケてるところもあるクラレット

お坊ちゃまのアルフレッドは、戦闘が苦手なようですな

『ラングⅣ』のストーリー

『Ⅱ』の時代から約200年後のエルサリアを離れた大地。魔導研究所で人体実験を繰り返し、不死の研究を行っていた野心家ギザロフは、その策略を持って連邦王国の実権を握ることに成功。しかし、主人公ランディウスの活躍や連邦内部の反乱からギザロフは次第に追いつめられていく。

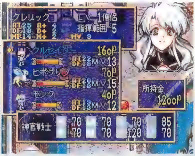
シグマとラムダの目の前には、あのギザロフが…

ブレンダも主人公に関わってくる。が、その目的は不明

セリフから察するに、この大陸の者ではないのか？

SLG部は『Ⅳ』のシステムを継承+改良

シミュレーション部は基本的に『Ⅳ』のシステムを継承。判断力によって行動順位が決まる「JPSシステム」は『Ⅴ』でも採用されている。改良された点は、指揮官と傭兵の行動がバラバラではなく、1つの部隊として行動させられるようになったことと、各ユニットに行動量メーターがつけられたこと。この行動量メーターというのは、クラスにより変化するもので、赤（攻撃）とオレンジ（移動）色のメーターで表されている。範囲内なら移動や攻撃は自由自在（例：攻撃後に移動）だが、ユニットによって消費する行動量も異なるので、ユニットの特徴も理解しなければならない。



ヒポグリフの特徴は、他に比べて移動距離と攻撃消費量が多め。また全体のバーが長いので、溜まるのにそれだけ時間がかかる

傭兵は混在可能に

『Ⅴ』では、部隊編成の際に、異なる傭兵を2種類まで組み合わせることができるようになった。『ラング』シリーズには「3すくみ」というユニット同士の有利不利があるので、これで苦手部隊に攻撃されたからといって、簡単に全滅することはなくなるはず。戦略の幅も広がるというものだ。

部隊をヒポグリフX2+スカイアーチャーX3にしてみました

魅せる度アップの戦闘シーン

『ラング』のウリでもあるごちゃキャラ同士の戦闘シーン。基本的な部分は『Ⅳ』と同様の2D画面だが、『Ⅴ』ではユニットサイズが大きくなっており、1人ずつのアクションも細かくなった。また、演出や効果もさらに派手なものになっていて、もう見ごたえ十分！

右側の槍兵に注目。隊列ごとに違う動作で構えてます

槍兵vs騎兵。槍兵のアクションが左の画面のものと違います

ラムダvs敵指揮官。派手な演出効果が画面一杯に広がる。「行けぇ～、ラムダァァ！」

『ラングV』をもっと知りたい！制作秘話を開発スタッフに直撃

なぜ完結するのか、なぜ『IV』の続きからなのか。気になる部分を、シナリオや企画を担当された、キャリアソフトの高田氏と肥田氏に直撃インタビューしてきたぞ。

プロデューサー 高田慎二郎氏

ディレクター 肥田泰治氏

完結の理由

――『V』は完結編になるということですが、その理由を伺えますか。

高田　ここ最近、1年で1本作ってきたんですけど、『V』でやりたいことをやりつくそうというのがありましたし、実際にやりつくしました(笑)。まあ、スタッフの間でいい思い出として残っていて「もう1回やろうか」という話になれば、またやるかもしれないですけど。○○ラングリッサーとかって(笑)。

――これまでの謎がすべて明らかになるって書いてましたけど。

高田　『V』を作るときに、最初結構悩んだんですけど、いろいろと話しているうちに、『II』で「赤い凶星」ってあったよね、あれって何だっけ？っていうことになって、それじゃあこれまでの謎を明かしていこうということになったんです。自分らの中で考えつく限りのものは全部フォローして、納得して終われる作りにしたかったんです。

シナリオとキャラクタ

――『V』の始まりが『IV』の続きからというのは。

高田　まだ何も決まってないときに、肥田がギザロフの作った人造人間が目覚めるプロローグをいろいろと書いてたんですよ。『V』をやろうというときにこれを見て「あ、おもしろいね」ということになって、まあ、それがきっかけになりました。

――続きということは、再登場するキャラもいるわけですよね。

高田　しっかり出てくるのはジェシカとランフォード、マクレーン、ランディウスといったところです。他のキャラもちらほらと出てきます。

――主人公の設定が異色ですよね。

肥田　自分が何者かわからないというシチュエーションは、初めてプレイしたユーザーとシンクロできるという面でいい狙いだったと思います。

高田　主人公として扱いやすかったですしね。変にキャラ立ちしてると、ゲームの世界を説明しにくくなりますから。これまでは、ボケ役とツッコミ役を作って説明してましたけど。

肥田　『IV』でいうところのリッキとマクレーンのツッコミ合戦ですね。

高田　今回はあまりボケがいないね。クラレットがそれに近いけど。

――シナリオはどうなりますか。

高田　『IV』のときに、出版社さんから前作と似たのが多いとつっこまれまして、むぅ〜確かにそうだ、これは反省ってことで、今回はがんばりました。これまでにないやつをって資料とかを調べ回りましたから。

肥田　今まではただ敵を倒すだけみたいなものが基本でしたけど、今回は1つの戦闘の中で、かなりイベントが盛り込まれてますし、これまでと違った楽しみ方ができるはずです。

――『V』のシナリオ数は？

高田　まだ、はっきりとは言えませんが、30以上はあります。

――分岐はないんですか。

肥田　ないです。エンディングは何種類か用意してますが。

高田　エンディングには、ヒロインが関わってきますよ。

――ヒロインシステム？

肥田　前作までは成功しただけみたいでしたけど、今回はきれいにまとめたいということで、ヒロインが重要な要素になってます。

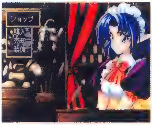
――『V』のヒロイン対象は？

高田　ラムダ・クラレット・ブレンダの3人です。ジェシカをいれるかどうかは迷ったんですけど(笑)。

――『IV』では、成功したときにサービスカットがありましたが。

高田　うるし原さんに描いてもらったビジュアルシーンがありますよ。

肥田　今回はヒロインだけじゃなくて、要所要所にふんだんにビジュアルシーンをちりばめてます。オープニングアニメもありますしね。


ショップ画面もリニューアル。女のコつきです

システムについて

――基本的に、システムは『IV』に近いですよね。

高田　『IV』で指揮官と傭兵を一緒に動かせるようにするにはどうしたらいいかというところから入ったんですけど、プログラム的には全部作り直しになりました（笑）。

肥田　改良じゃ済まなかったです。

高田　そうなんですよ。改良のはずだったんですけどね。ただ行動量メーターや溜めなどもあって、結構奥深いものになりました。シミュレーションマニアの人が戦略をキチンと考えれば、結構攻略しがいがあるんじゃないかと。ただ、マニアじゃなくてもすぐ理解できるシステムですし、全体的な難易度も抑えてます。

――マップのマス目がなくなりましたね。この狙いは。

高田　単純にいうと1キャラ単位なんですよ。『III』と一緒です。またユニットが大きくなりましたから、キャラ同士を少し重ねたり、ちょっとずつ離したりできるんですよ。また指揮官（3×3）が傭兵（2×2）よりもサイズが大きいので、どうしても"すき間"ができちゃうんです。そこから攻撃することもできるし、今回は攻撃したあとに移動ができるんで、ヒット&アウェイ戦法なら、すき間1つで指揮官を倒すことだってできます。ユニットによって移動と攻撃の行動量が違いますけどね。

――今回の参加部隊数は。

高田　全部で6部隊で、傭兵は最大6人まで雇えます。また今回は傭兵の混在ができるんですよ。例えば弓兵と歩兵を一緒にしたりもできます。

――キャラメイクはどのような形になりますか。

肥田　『IV』ではヒロインの友好度しか変化しませんでしたけど、今回は設問の答え方によって仲間の能力が変化します。例えば「自分だけが頼り」みたいな答え方をすると自分の能力は上がるけど、仲間の能力は下がるような形になってます。

「ラング」の後は？

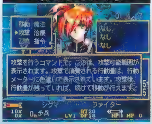
――『ラング』はひとまず完結ということですが、これからの予定は。

高田　決まっているものはないんですけど、個人的には今度こそホントにロールプレイングを作りたいですね。まあ『ラング』の経験とかを活かしつつ作るとは思いますけど。今まで『ラング』を作りながら勉強してきたことはたくさんあったんですけど、だんだんそれが少なくなってきたなって部分があるんです。だから違うジャンルをやれば、また自分たちが成長できるかなと。

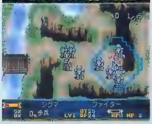
――内容はどのような。

高田　やるとしたらファンタジー系ですけど、またうるし原さんと組んでやります。ただ、まだホントにアイデア段階なんですけどね。

ヘルプウインドウ


すべてのコマンドの内容が、ボタン1つで分かっちゃいます

マップのマス目を廃止


マップ上は、マス目ではなくキャラ単位で動かせるようになった

特報

集める楽しさに極めて過激なサイコホラーを融合

'92年にPCエンジンでリリースされ、従来のRPGとは異なったカルト的な内容で人気を博した『Linda³』が、PS版に続き移植決定。「完全版」としてさまざまな趣向が盛り込まれるぞ。

狂気に満ちたシナリオに彩られたサバイバルRPG

惑星ネオケニアのレンジャー隊員、ケンとなるプレイヤーに課せられた使命は、星中の動物を雌雄1体ずつ、できるだけ多く捕獲すること。そして「箱船」と呼ばれる乗物に登録し、惑星を脱出することだ。タイムリミットは、隕石が衝突し文明が滅んでしまうという8年後。そのときまでに、惑星中を探索し、ありとあらゆる動物を捕獲しなければいけないのだ。

と、ここまではシステム的には『ポケモン』に近いものがあるが、物語は極めてショッキングな、サイコホラー調の展開を見せる。登場人物を同じくする、3つのパラレルシナリオで構成。システム、シナリオともに練りこまれている。

⬆ケンの幼なじみで、婚約者。好奇心旺盛で、男勝り

主人公・ケン

⬆レンジャー隊の前途有望な勇気ある青年。リンダとともに、自ら「箱船」の乗員に志願し、動物を集める

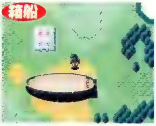
星中の動物を捕獲し箱船に登録する

プレイヤーの目的である「動物集め」は、フィールドMAPを歩き回り、動物を探すことから始まる。動物を見つけたら接触し、戦闘で戦意を喪失させれば捕獲成功。その後、箱船で登録するところまでが、基本的なハンティングの流れとなる。動物の雌雄1体ずつを、シナリオごとの必要数まで登録することがシナリオクリア条件となる。ただし、ゲーム中の時間概念で8年というタイムリミットがあるため、情報を頼りに効率よくハンティングする必要があるのだ。

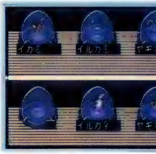
また、すでに登録した動物でも、捕獲して加工することによっていろいろな使い道ができる。

⬆箱船に乗り込む人間の男女がケンとリンダ。箱舟の主となる

箱船



⬆箱船は「神」と名乗る者がネオケニアに落とした謎の宇宙船



⬅箱船に登録された動物たちはこのように収容される。全120種、雌雄合わせて240体まで収容が可能だ

©ASCII／Alfa System／MARS／NEC Home Electronics／Media Works

発売日	6月18日
発売元	アスキー
開発元	未発表
価格（税別）	6800円（税別）
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚（音楽CD付き）
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	90%（3月19日現在）

動物で武具を作る

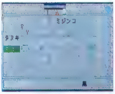
捕獲した動物はすべて、加工することにより特性をいかした武具を作り出せる。雄10体から武器が、雌は2～5体から各防具が作り出せる。基本的に、強い動物ほど強い武具になる。また売ってゴールドを得るといった使い方も可能。そのまま売るよりも高く買い取ってくれることもある。

⬅カタい動物ほど防御力の高い防具になったりする

⬆たとえば、寒さに強い動物は、冷気の攻撃に強かったりする

食料や薬にもなる

動物は加工して食べたり、薬にすることもできる。動物からどんなものができるかはあらかじめ決まっている。なかには、食べると大幅にHPを回復できるが、たまにあたってしまうもの（いわゆる中毒）もあるようだ。見つけにくい動物ほど、希少価値の高いものになるようだ。



⬅動物の肉はほとんど食べられる。ただし生物なので腐る

⬆自分で食べちゃうのもいいけど、お店で売りゴールドにして一儲けも

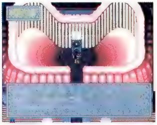
360°視点で戦う戦闘システム

戦闘シーンはオーソドックスな正面からの視点で行うが、物はパーティを囲むように前後左右に現れる。つまり、向かう方向に気を配らないと不利な方向から攻撃を受けてしまうことも。動物はおもに複数で現れるので、その動きに注意しながら戦う必要がある。

⬅画面右下のウインドウで、どの位置にいるかを見ることができる

動物の能力を取り込む

動物を箱船に登録すると、その動物が持っている特殊能力を身につけられることがある。身につけた能力は、戦闘で「獣人化」することによって活用可能。それぞれの特性に応じた特殊な攻撃を行ったりできるぞ。



⬆身につけられる能力は、動物を登録したときにわかる

⬆獣人化すると画面の自分の姿も変化。その戦闘中は効果が持続する

設定の異なる、3つのパラレルストーリー

3本のシナリオは、それぞれクリアに必要な動物の数が異なっている。どのシナリオから始めてもOKだ。おもしろいのは、登場人物が同じでありながら、性格や設定が微妙に異なっていること。さながらパラレルワールドのように、それぞれのストーリーの違いを楽しむことができるというわけだ。どれもちょっと危ないキレたキャラのオンパレードで、衝撃的な展開が待っている。

性格の違う、3人のリンダ

⇧基本的な部分は同じとはいえ、三者三様のリンダが楽しめる

シナリオA MERRY XMAS

最初にプレイされることを想定した初級編のようなシナリオ。必要動物数もそれほど多くない。

物語序盤でリンダが事件に巻き込まれ、記憶喪失になってしまう。リンダの記憶を取り戻すために東奔西走するケン。その前に現れた謎の男は、ケンと双子の兄弟だというネク。ケンとは正反対の性格のネクの目的は…？

⇧記憶をなくしたリンダだが、ケンへの想いはしだいにもとどおりに…

⇧⇧サンタクロースの格好をしたケンと瓜二つの男ネク。冷酷非情な上にちょっと イッてる危ないヤツ

リンダの失われた記憶を取り戻せ

シナリオB HAPPY CHILD

シナリオBはいわゆるツイストタイプのストーリー展開。物語は過激などんでん返しの連続だ。ゲーム序盤で、リンダの両親は惨殺され、残るリンダも左腕を失ってしまう。代わりにつけられた義手は、殺されたリンダの父の筋骨隆々の腕だった。

亡き父の左腕を移植されたリンダ

⇨シナリオAにも増して過酷な運命の虜となったリンダ。だがしかし…？

⇧リンダの左腕はいったいどこへ？

⇧リンダたちを襲った謎の怪物

シナリオC ASTRO ARK

シナリオBは自由度が極めて高く、連続するサブイベントの積み重ねがストーリーを 作っていく、斬新なシナリオ。集める動物の数も多いうえに与えられた期間は1年間 という短さ。そのため難易度も異常に高いものになっている。タイムトライアルの趣が色濃く出たシナリオだ。

⇧このシナリオのネクは意外にウブ

⇦キレた登場人物たちのめくるめくドラマ

どこが「完全版」なのか？ PS版との相違点

先に発売されたPS版は、PCエンジン版のアレンジ版で、ムービーなどが導入された一方、移植の際カットされた部分もあった。今回のサターン版ではその復活とオリジナル要素が追加される。

PS版でカットされたイベントが復活

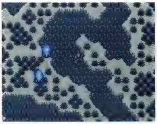
もともとのPCエンジンは、じつは18歳以上推奨の年齢制限がついたものだった。これは、ゲーム中、暴力シーンなどの過激描写があったためで、これは逆に『Linda³』の衝撃的な内容を表す象徴でもあった。しかしPS版への移植の際に、PSの倫理規定の基準にそってカットされたイベント、セリフがあったのだ。「完全版」であるサターン版では、このカットされた部分の約90％が復活している。原作者が本来表現したかった表現に戻っているのだ。

⬆⬆残酷シーンやHを連想させるセリフなどPSのNGが復活

システムまわりをより快適に

システム部分では、より遊びやすくする改善として、登録した動物数の確認がどこでもできるようになっている。また、動物の分布がPS版『Linda³アゲイン』とは一部異なっており、追加された動物もいる。PS版をプレイした人も再び楽しめるようになっている。そのほか、ゲームクリア時間の表示など細かな部分の変更もある。

⬆PS版で絵の変わったブタ。昔ブタと呼ばれる旧バージョンが追加



⬆動物分布が変われば、PS版とは攻略法ももちろん変わってくる

⬆登録動物数がどこでもわかるようになったので箱船に戻る時間も短縮

オリジナルサウンドトラックCD付き

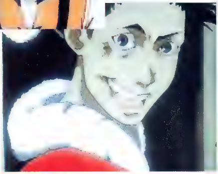
ソフトに同梱される音楽CDは、PCエンジン版も含めたゲーム使用曲のオリジナルサウンドトラック。CD音源でしか味わうことのできない生音が全23曲、しっかり収録されている。CDプレイヤーがあればいつでも『Linda³』の音楽が楽しめるというわけ。

ギャラリーモード「6SIGHS」

ゲーム中で使用されているグラフィックや音楽を自由に楽しむことができるギャラリーモードは、3つのシナリオすべてをクリアすると入れる。特徴的な名前のついた5つの項目にわけられており、PCエンジン版からのユーザーも楽しめる作りになっている。ユーザーサービスのための、いわゆるお楽しみモードのようなものだ。

何度でも死んであげる

イベントCG ムービーを 自由に 見られる！



⬆⬆ゲーム中に挿入されているすべてのムービーと1枚絵のグラフィックを見ることができる。ひとくせもふたくせもあるキャラクタたちの冴え渡るドラマを、何度でも見ることが可能。感動の名シーンも思いのままなのだ

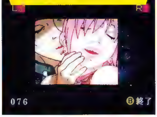
隊長の部屋に咲く花

⬆レンジャー隊隊長の部屋に貼ってあるという（？）ピンナップ

樹原涼子の右耳

⬆ゲーム中の音楽と、エンディングの歌などが聴ける

彼女の髪が赤かった頃



⬆PCエンジン版のCGを収録。オールドファンにはうれしいサービス

カナビスの左眼

⬆キャラクタデザインを担当したカナビス氏の原画ギャラリー

特報 剣と魔法の世界を舞台にした

彩京が放つ移植STG

サターン版は業務用＋α!!

『ソルディバイド』は、業務用として昨年秋に彩京から発表されたタイトル。"剣と魔法の世界"を舞台にしたSTGだ。ゲームシステムはその世界観を生かし、通常攻撃の"ショット"、ボム代わりの"魔法"の他に、このゲームの特徴である"斬る"という攻撃が設定されているのだ。今回のサターン版では、7段階の難易度設定や、読み込み時間の短縮など、快適なプレイ環境を実現。しかも、詳細は未定ながら、新たに"オリジナルモード"が用意されるぞ。

暗黒の騎士降臨す

◐業務用並みの超美麗グラフィックスも当然健在

◐精霊石の強力な魔力で、邪神ヘラディオスの復活を目的とする。年齢42歳、身長203cm

SOL DIVIDE

ソルディバイド

発売日	未定
発売元	アトラス
開発元	彩京
価格（税別）	未定
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	未定
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	90%（3月17日現在）

ファンタジックな世界観と、美しいグラフィックで定評のあるアクションシューティング『ソルディバイド』の移植が決定！　今回は、その特徴的なゲームシステムと、登場キャラを紹介しよう。

「魔剣ソルディバイド」を手にする暗黒剣士

―魔王イブター―

大陸北部ダティロスを治める王にして、魔剣ソルディバイドの所有者。ゲーム中では、プレイヤーの敵として登場。その攻撃はすさまじいのひとこと。

©PSIKYO/ATLUS

シューティングゲーム
STGが、ついにサターンに降り立つ!!

通常の攻撃はショットで

ショットボタンを押すことによって発生する、連射の利く攻撃。威力が低いのがタマにキズ。特定の敵を倒すと出現する"パワーアップアイテム"を取るとパワーアップする。

⬆その世界観に合わせ、短剣などがショットとなっている

⬅空中を飛行しながらの戦い。動きは自機も敵も多種多様だ。

ゲームの要"斬る"攻撃

このゲームの特徴、斬るボタンで発生する斬り攻撃。威力は高いが、リーチが短く攻撃後にスキができる。ボタンと方向キーにより、最高4回までの連続斬りが可能だ。

⬇自機だけでなく、当然敵も斬り攻撃をしてくるぞ

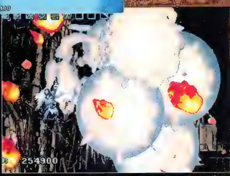
⬆連続斬り攻撃の最後には、コマンド入力が必要だぞ

⬅基本はSTGだが、斬る攻撃があり、アクション性が高い

魔法はアイテムとして登場

魔法はセレクトボタンで選択し、魔法ボタン、またはショット＋斬るボタン同時押しで発動。魔法の種類は、敵を倒した時に出現するアイテムを取ることにより増えていく。

⬅ティオラの専用魔法"サモン"。その効果は、画面全体の敵に対して有効だ



⬅無数の火球が敵に降り注ぎ、ダメージを与える魔法。メテオ

光の神殿「ランフォス」の守護者
—大魔導師ティオラ—

精霊石の創造者にして、いにしえの高等魔法や召喚術に長けた魔導師。奪われた精霊石を封じるためイフターを追う。魔法攻撃が強力なキャラ。

⬇スケルトンなど、モンスター系の敵も登場

復讐を誓う「天翔る民」
—有翼戦士カシュオン—

背中に大きな翼を有する勇猛な戦士。イフターに父を殺され、復讐のために戦う。移動速度が速く、斬る攻撃のリーチも長い。

⬅使……カシュオン

「妖剣ヘイロス」の使い手
—暗黒騎士ヴォーグ—

もとミルティア国の聖騎士。祖国をイフターに奪われ、その復讐のため闇の血を受け暗黒騎士に。最も斬り攻撃が強力なキャラだ。

⬆魔法の……

天翔けるマイキャラたち

特報 今度の『クラシックス』はRPG

日本ファルコム常務取締役 山崎伸治かく語りき

前作発売からちょうど1年目の11月発売予定の『ファルコムクラシックスⅡ（以下FCⅡ）』。前作との違いはどこなのか？　気になる疑問を開発元である日本ファルコム、常務取締役の山崎氏に答えていただこう。

収録作品の選択理由と難易度調整

──『イースⅡ』はいまだに人気が高く、『イース』と合わせて1つの物語ですから、収録されるのも分かりますが、同時収録に『太陽の神殿』を選んだ理由は？

山崎伸治

日本ファルコム常務取締役。今作の開発責任者でもある。ゲームにかける情熱はかなり熱い

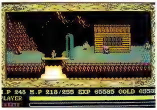
山崎　『FC』では、ファルコムの今ではできない旧作、なおかつRPGが3本入っているのが魅力でした。じゃあ今度はアドベンチャーとRPGを1パックにしたらどうかななんて。世間では「ファルコムはRPG」というイメージが非常に強いですけど、「アドベンチャーでもいい作品を出してるんだよ」とアピールしたいし。今は「アドベンチャーってギャルゲーでしょ？」と思ってるユーザーさんが多くなりましたが、僕らとしてみれば、「本当のアドベンチャーはこういうものなんだ」と。それに移動などのシステムには、『イース』シリーズのルーツといえる部分もあるんです。だから今回『イースⅡ』をメインに持ってくるのなら、『太陽の神殿』ははずせないだろうということになりました。

──収録は2作品だけですか？

山崎　ファンから見れば『ソーサリアン』を全60シナリオでとか、『ブランディッシュ』とかが全部入っていればいいんでしょうけど、容量とかもあってそうも行かない（笑）。当初は『ソーサリアン』も考えたんですけど、容量的にシナリオが5つくらいしか入らなくて。それだと中途半端ですよね。

──たしかに。ではサターンモードとオリジナルモードはどのようになるんですか？

山崎　今回はそういった区分は行いません。そもそも前作でモードを2つ作った理由は、難易度解決のためだったんですよ。特に『ドラスレ』と『ザナドゥ』はテストプレイヤーの中にもクリアできない人間がいたんです。オリジナルをやったことがない彼らから見ると、自分の力が及ばないわけじゃなくて理不尽な難しさだと（笑）。



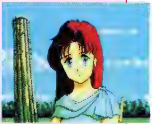
⬆オリジナルの良さを活かすため、ポリゴンは使用しないとのことだ

作ったものに言わせると、「昔のゲームはハマリがあって当然」ということなんですが、これでは納得できないですよね（笑）。それにオリジナルを知っている人はオリジナルモードは喜んでくれるだろうと思っていたんですが、アンケートでの反応はあまりなかったんです。人によってPC-88や98、PCエンジンなど比較対象が違いまして。その人たちを全員満足させるのは不可能だから、今回はサターンなりにアレンジされたものを提供する形が一番いいんだろうなと。ただしオリジナルからかけ離れすぎてしまうのもよくない。たとえばリリアがポリゴンで出てきたら気持ち悪いですからね。

イースⅡ 「イース」の物語ここに完結

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

パソコン版が1988年に発売され、数々のゲーム賞を総ナメにした名作アクションRPG。前作「イース」のラストで宿敵ダルク＝ファクトを倒し、6冊の「イースの本」を揃えた冒険家アドル＝クリスティンの、その直後から始まる物語。ダームの塔から放たれた光と共に天空に舞いあがったアドル。気がつくとひとりの少女に介抱を受けていた。その少女はランスの村のリリアと名乗った…。かくして『イースⅡ』の物語は始まる。その他、消えた2つの女神像やラドの塔で別れたレアの所在、フィーナはなぜ神殿に捕らえられていたのかなど、『イース』で残った数多くの謎がすべて解き明かされる完結編でもある。基本システムは『イース』とほとんど同じだが、魔法の要素が追加され、戦略性も増している。今回のサターン版では、グラフィックやBGMはすべて書き直される。オープニングとエンディングにはアニメーションが採用され、要所には声優による音声が挿入されることになった。まさに『イースⅡ』の決定版といえるだろう。

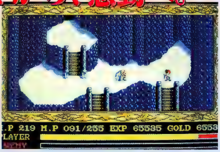


⬆リリアと運命的な出会い。あと3ヵ月の命らしい…

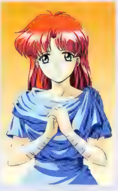
優しさから、感動へ。

リリア

『イースⅡ』のヒロイン。『イース』シリーズに登場する女性キャラの中では最高峰の人気を誇る



⬆画面はPC-88版。グラフィックとオープニングアニメのクオリティには目を見張った



⬆こちらがサターン版のリリア。キャラデザインは『FC』の『イース』を踏襲

©VICTOR COMPANY OF JAPAN／NIHON FALCOM

ADVをカップリング!!
ファルコムクラシックスII
Falcom Classics II

日本ファルコム製RPG3作品を収録した『ファルコムクラシックス（以下FC）』の2作目が発表された。今回は開発責任者インタビューと、ゲームの概要を紹介。

発売日	11月	CD枚数	1枚
発売元	日本ビクター	複数プレイ	1人用
開発元	日本ファルコム	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング／アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	10%（3月10日現在

サターン版の初回特典と今後の展開

——ですね。ということは、難易度はオリジナルのままですか？

山崎　全体のバランスを考えたときに理不尽だというものは直したいと思います。確かに昔のゲームは、ハマれば最後までずっとハマったままだったんですが、それでは不甲斐ないので、ハマった場合に気付かせる処置はします。

——アレンジはどんな感じになるのですか？　Win95用の『イースEternal』では新マップ、新イベントがあると聴きましたが。

山崎　『イースEternal』のような今風のアレンジではなく、『クラシックス』ですから、昔の雰囲気を損なわない程度にアニメやムービー、声優さんの音声を盛り込みたいなと。『FC』の限定版ディスクで声優さんのドラマを入れたんですが、「なんで本編に入ってないの？」というユーザーさんがかなり多かった。だったら今回は初めからそういう要素を入るだけ入れたいなと思ってます。

——『アステカI』（笑）は？

山崎　文字入力があるので、サターンではちょっと無理かなぁと。そういうわけで残念ながら…。

——気になる限定版ですが？

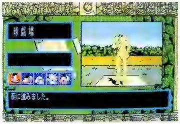
山崎　まだ突き詰めてないのですが、準備はしていますよ。

——期待してます。そうそう、ファルコムさんとしては家庭用で完全新作は考えていませんか？

山崎　当然考えてます。毎回新ハードが登場したとき、うちはいつでも準備はしているんです。次世代機が出て、2～3年ではコケようがないということになれば僕らはもちろんやりますよ。だってやりたいんですもん（笑）。

——では最後ですが、読者に向けて『FC II』の魅力を一言お願いします。

山崎　『イースII』は、『イース』をやった人は絶対にやらなければいけない作品。『イース』を全く知らない人たちには、歴史的な意味を含めて知るべき作品ですよといいたいです。『太陽の神殿』は、「ギャルが出てこないアドベンチャーもおもしろいよ」といった感じですかね（笑）。

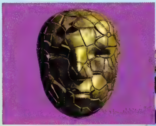


一歩間違えばすぐハマってしまう難易度だった…

太陽の神殿
マヤ文明の遺跡を探る
TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)

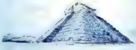
中央アメリカのユカタン半島に位置する、「チチェン・イツァー」と呼ばれる古代マヤ分明の遺跡に隠された、「太陽の鍵」についての謎を解明することが目的となるアドベンチャー。1986年にパソコン版を発売。当時としてはめずらしかったマップ移動型のゲームシステムは、その後に発売される「イース」シリーズのルーツともなっている。すべてアイコンで表示された行動コマンドや「組み合わせる」「待つ」といった内容の斬新さでも高い評価を受けている。中でも特に話題となったのがその難しさ。脱出不可能（一般的にハマリと呼ばれる）になる罠がいたるところに用意されていた。

さてサターン版だが、『イースII』と同じくBGMやグラフィックが書き直される事が判明している。画面構成もパソコン版とほぼ同じに。

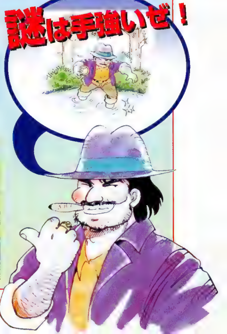


↑↑マスクの美しさは、懐かしい右のPC-88版と上のサターン版のCGを比べれば一目瞭然。このようにアイテムはすべて新規に描き起こされる

カステーリョ



↑スペイン語で「城」の意味。これら遺跡を探索して歩くことに



テクノモーターヤッテモーターツアー

テクノモーターライブイベントショウ　出演：テクノスキーほか

大阪周辺

3月26日（木）：ゲームザモンスター川西店
3月27日（金）：ヤマギワソフト大阪店
3月28日（土）：ソフマップ大阪4号店＆7号店
3月29日（日）：ソフマップ神戸店
3月30日（月）：KaBoS三国店
3月31日（火）：seiden三宮本店

東京周辺

4月1日（水）：ヤマギワソフト館
4月2日（木）：Piw上野店
4月3日（金）：九十九電機ソフト8号店
4月4日（土）：さくらや新宿ホビー館
4月5日（日）：さくらや新宿ホビー館
4月6日（月）：PAO青梅店
5月2日（土）：ヨドバシカメラ千葉店Bee-One1F
5月3日（日）：ソフマップ本店＆13号店
5月4日（月）：ソフマップ大宮店
5月5日（火）：ヨドバシカメラ横浜駅前店

札幌周辺

4月11日（土）：ヨドバシカメラ札幌店
4月12日（日）：ヨドバシカメラ札幌店

名古屋周辺

4月18日（土）：ファミーズ半田インター店
4月19日（日）：ヤマギワソフトナディアパーク店
4月25日（土）：コンプスふきしま店
4月26日（日）：ヤマギワソフトナディアパーク店

仙台周辺

5月10日（日）：ヨドバシカメラ仙台店

広島周辺

5月17日（日）：ソフマップ広島店

福岡周辺

5月23日（土）：メガバンドールキャナルシティ店
5月24日（日）：メガバンドールキャナルシティ店

テクノモーターは、セガサターンを楽器に変えてしまう
ミュージック・ソフトウェアです。

Techno Motor
テクノモーター

3月26日発売
価格4,800円

SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

TVBAND 電子メディアサービス株式会社
〒101-0052 東京都千代田区神田小川町3-1フレーベル館ビル e-mail:tvband@dms.co.jp http://www.dms.co.jp/tvband　お問い合わせ　tel:03-3295-0161　fax:03-5259-0877

郵便はがき

50円
切手を
はってね！

1 0 5 8 6 2 2

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN No.7
土星の王国

ゲーム成績表 係
月 日号 D・P 係
コーンヘッドクラブ 係

好きなあて先を書こう！
その他「 」係

□□□-□□□□

住所

氏名 電話 （ ）

ペンネーム 年齢 歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね

キリトリ線

注目!!
投稿するときは、どんなハガキを使ってもけっこうです。
投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞ！

ぽかぽか陽気に誘われて、たまには散歩も楽しいよ♥

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

杉の花のおかげで憂鬱な人が増えるこの季節。花粉症の私は泣きながらぽかぽか陽気を満喫しています。そういえばサターンもぽかぽかしてきました。『サクラ2』に『スパロボF完結編』と50万本以上を狙えるソフトが目白押し。サターンはまだまだ元気です!!

Free Free Free

キッズのちょっとした小話コーナー。ゲームにかんする話はもちろん、日常の話から恋の話まで、なんでもアリだよ!!

みなさんこんにちは、ちょっぴりセンチなりえです。長年の夢がかない、ある会社への就職が決まりました。このことは非常に嬉しいのですが、そうなると当然サタFANからさよならしなければなりません…。本当に辛いです。でも、夢の実現のためがんばります。あ、ちなみに私は次回がラスト。あと1回だけ、お付き合いください。では、今号もコーンヘッドの始まりです。

先日修理に出したサターンが返ってきました。でも何故か様子がおかしい。悪い予感を抱きつつも電源ON。やっぱり壊れてました。修理検査票には検査合格の印が押してあり、間違いなく修理はされた様子。どういう事だと思い、早速CSサービスセンターへ連絡したところ、たまにある配送中のトラブルとの事、どうやら無償で修理してもらえるらしく、ホッと一息。その時僕は「無償で当然だ」と言わんばかりに電話を切りましたが、よく考えてみれば配送中のトラブルならサービスセンターの責任ではないし、本当に配送中に壊れたという証拠はどこにもない。それなのに快く無償で修理してくれたサービスセンター九州支店の野田さん、本当にありがとうございました！　僕が言うのも変ですが、そんなサービスセンターを「誇り」に思います!!

（熊本県／カキクケコ企画）

感謝感激のカキクケコさん。こういう対応はうれしいよね。九州支店の野田さん、これからもサービス満点でがんばって下さい！

自分のハガキがコーンヘッドで採用された。本屋で見つけた瞬間「あ〜ッ!!」と狂喜しレジへ直行。一緒にいた友達にも、記念すべき本だからとの理由を付けてプレゼント。後日、保存用というまた訳の分からない理由で1冊購入…。俺って変？　今度はイラストでの採用を目指すぞって、もう20枚以上は出してるんだけどなぁ。コーンヘッドはイラストのレベル高いし、常連さんが強いから無理かも。一生懸命描いてるし、1枚ぐらい載っけて。そしたら5冊買って家宝にします（笑）。

（神奈川県／やえもん）

いつもハガキありがとう。でも、一生懸命ハガキを書いてくれているのはみんな同じだし…。あきらめないで書き続けて下さい。そうすればいつかきっと！

せがた三四郎CDデビュー。この記事を読んだときは「正気か、セガ！」と思いましたが、先日の某カウントダウン番組では、なんと、44位にランクインしていました。いや一驚いた。うちの親も『ウインターヒート』のCMを見て笑ってたし、一番最初のCM以外はわりと好印象なのでは？　それにしてもどうして売れるんだ、あの歌が（笑）。

（東京都／C.K.R.）

話題の尽きないせがた。ワイドショーでせがたの背負い投げを見た時は、さすがに驚きました（笑）。

自称キッズのTACTACです。この前コンビニで僕が立ち読みしていると、隣の人がサタFANを手に取り、コーンヘッドを読みはじめました。時々楽しそうなその人を見ていると「俺もキッズだよ!!」って言ってしまいたかったです。その人が読み終わるまで、ここにもキッズが…。という幸せな時間でした。

（北海道／TACTAC）

その人がサタFAN買ってくれると私はもっと幸せです…。

昨年の12月に私の部屋はとんでもない災害にあった。それは上の階からの水漏れ…。ああ〜私のゲームコレクションが…。サターン、PS、FX、パソコン（購入19日目）その他のハードが滝にうたれている。ソフトもグシャグシャ。しかも畳の上には水たまりができているし、とても寒い！　被害総額100万オーバー。でも滝にうたれたおかげでハードがパワーアップして帰ってきました。

（愛知県／ラキジット）

私も似たような経験があります。このような被害にあったら、速攻で証拠写真を撮っておきましょう。後で役に立ちますよ。

ヴァンヘイレンの「ドリームス」という曲を知ってるかい？　詩がとても『ナイツ』にあってるんです。「黄金の環に手を伸ばせ」「ベイビー2人で築いた世界はそんなにヤワじゃないだろう。夢は意志の力に支えられているのさ」など。マジ、一度聴いてみて下さい!!（沖縄県／スカム）

ヴァンヘイレン（「1984」が◎）好きだけど、この曲は知らなかったよ。みんなもチェックしてみてね。

今号のはじめてさん

⇦岐阜県／Hitomi　『悠久幻想曲』のネコ耳キャラ、メロディ。おてて が"うみゃ"って鳴いてるのがカワイイ

⇦東京都／練馬のサマナー　『ソウルハッカーズ』のため前シリーズをプレイするとは。えらい

⇦大阪府／なかべ江　マスキュリンのフトモモ、ムチムチ〜。何か私にも心当たりあるんだけど…

⇦神奈川県／氷室鷹司　出会い、そして別れ──。再会の予感と、"面影"という余韻を残して…

コーンキッズ ネットワークボード

「○号の××さんに賛成、異議ありといった意見のやりとりをするコーナーです。

To.おはようございました(No.5)

『ルナ』がPSへ移植される。メガCD時代からの名作RPGが移植されてしまうのはショック。『ルナ』はサターンだからできるRPGであって欲しい。

僕も残念に思います。でも、少し考え方を変えてみては？　移植を裏切りと考えるから腹が立つのであって、これを他機種への殴り込みとでも思えば多少は気が楽になるのでは。プレステで高い評価を得れば、それは本家であるサターン版、あるいはメガドラ版の評価をさらに高めることにもつながると思います。（愛知県／斉藤康正）

オリジナルタイトルで発売されたゲームは全て他機種に移植して欲しくない。なのに、あのゲームもこのゲームも移植されていく…。しょせんはサードパーティだからしかたがない、と思っていたら、メガドラからなじみのトレジャーまでが『シルミラ』をPSで発売するという。ESPはセガユーザーを舞い上がらしておいて、あっさり裏切り失望させる存在になってしまった気がする。機種に合った新作を作るならまだ納得できるが、安易に移植するだけとは…。（宮城県／YOMO）

僕もかなりショックでしたが、よく考えてみれば、PSからもオリジナル作品（『バイオ』『マリー』）は移植されているし、もちつもたれつかなぁと。PSに移植して儲かったお金で、サターンで先に（←超重要）続編を出してもらいましょうよ。

（神奈川県／城ヶ島）

To.やえもん(No.4)

セガがサターンの上位機種を発表。「もうＰＳには勝てません。だから我々はサターンの上位機種で対抗します」と聞こえた。しかし、情報が全くない…。

確かに「PSに対抗するため」という感じですが、僕はPSどころか、今のサターンにも勝てないような気がします。ハードというのは、その性能よりも、やはりどんなソフトが出るのかが重要でしょう。しかし、今のセガの状況からすると、まず、18推奨は完全廃止にするだろうし、アニメで優位に立っていたエヴァの使用権はPSも取得。そして、やっぱり2大RPGの存在価値は大きいでしょう。何か大きなオリジナルゲームをサターンで作っておかないとダメなのでは。あと、128ビットって凄いんでしょうか。センスのいいソニーは64ビットで、安くて高性能な次世代機を出すような気がするんですけど。

（大阪府／K・I）

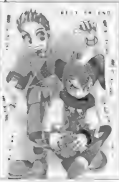
今年は新年からCMにも力を入れてきたのに、もう上位機種を出そうとするなんで、やえもんさんの意見のとおりだと思う。サターンにあってPSにないところをもっと伸ばすべきだと思う。上位機種を出すよりも、今の現状を打開するようなアイデアを出して欲しい。

（島根県／おがた三次郎）

たしかに情報の出し方が下手で、セガのセンスのなさを感じました。我々ユーザーよりも、株主や業界を優先しているセガ（上層部）の姿勢を見た気がする。（山形県／おしん）

セガAMフリーク

○東京都／花藤チャクラ　悲しき攻生生物の運命を背負うアゼル。ひたむきさを感じます


○神奈川県／ないつ　ナイツとバスケットボールで対決して、エリオットくんが勝利できる確率はあるのでしょうか!?

○福岡県／GO．ユニセックスなイメージのレッドアイ。池袋系かと思ってたけど、やっぱり渋谷系だったんだ

キッズホープ㊀

ゲームに対する意見や要望を集めたコーナー。熱い意見お待ちしております！

最近ESPのPS展開について裏切ったという声をよく聞く。しかし、本当に裏切ったのはどちらだろうか。そもそも、ESPはゲームを愛する人の会社であって、サターンのための会社ではない。事実、宮路洋一氏はプラットホームの規定はないと言っている。これまでサターン中心に展開してきたのは各メーカーが、ゲームが分かるゲームを愛する人がサターンに多いと考えたからであろう。しかし、現実はどうか。例えば『カオスシード』。あれだけ開発者がこだわって作り、船戸さんやおおつきさんが一生懸命プロモーションし、しかも凄くいいゲームであるにもかかわらず売り上げがよくない。また、サタFAN前人気、おもしろかった記事ランキングを見ていると、もうサターンには「ギャル」や「キャラ」を愛する人はいても「ゲーム」を愛する人はいないのではないかとさえ思えてくる。もうこの現状が変わるとは思っていない。しかし、せめてESPが他機種で展開してもゲームを愛するユーザーは温かく見守るべきだ。裏切ったのはサターンユーザーなのだから。

（滋賀県／STOHE）

『パンツァーRPG』は凄すぎ。自分の中では史上最強最大最愛（?）の作品ですね。すでに3回目のプレイに入っ

イラストギャラリー

○群馬県／コテツ　『カオスシード』の面々が集合。おおつきべるの先生とはまた違ったシャープさがカッコイイ。しかし、相変わらずネズミはピカ○ュウか!?

○山梨県／まる　「アル～すりすり」がたいそうお気に入りのウシくんが、とても喜んでおりました

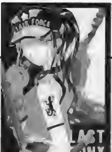
○福岡県／濱元喜幸　トランプのような2人。さしずめクイーンかジョーカーという所でしょう

○熊本県／澤田尚志　18歳になったので今後は本名にする、という澤田さん（旧・マルス澤田）

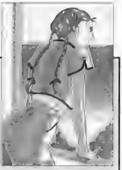
○東京都／東野めぐむ　お、メカネ娘。とぼけた表情と合間って、えもいわれぬ魅力を醸し出していますね

○神奈川県／かずのこ　『ナイトゥルース』を好きな“ゲーム”と言い切る所がえらい！

○栃木県／風城純　ファンタジーシミュレーションの草分け「マスターオブモンスターズ」、絵柄が好きで買ったんだって



○福島県／うずこまめ　ところでこのタトゥーはリザード？バジリスク？



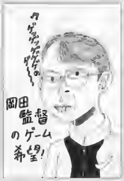
○栃木県／服部たかし　窓から見下ろす、一面の海原。パイの家かしら？

○千葉県／蒼NIC　セガの戦略的イメージとはかけ離れたソニックくん。日本人にとっては、こっちのソニックの方が親近感わくよね

○東京都／NaYu　額の刻印はかつて蝶であった証。記憶と引き換えに現世へ…

てます。で、3度目はただクリアするだけではつまらないので、イベントシーン、ボス戦なども収録したダイジェスト版ビデオなんかを作ったりしてます。でも、全部でテープ3本…、6時間ぐらいかかりそうなんだよな…。ゲーム自体のプレイ時間は1回20～25時間と短いんだけど、とにかく見せ場が多い。イベントシーンはともかくボス戦なんかは「いかにカッコ良くキメるか」にこだわったりして、もうほとんど監督気分。いやー、ここまで楽しませてくれる作品ってそうあるもんじゃないですよ。チームアンドロメダにはひたすら感謝です。唯一の不満は、思った以上に売り上げが伸びないこと。サタFANでの評価があまり高くなかった…。『街』にしろ『アゼル』にしろ、こういう革新的な作品はメディアの方でもっと評価しましょうよ、ね？　従来型のゲームとの比較ばかりで論じられたのでは、何ら新しい試みができなくなってしまう。多少のことには目をつぶってもっと大きく受け入れてもらいたいです。

（千葉県／たまごボーロ）



○東京都／川田光一　有名人→国民の支持獲得→選挙に出馬→大臣、の出世SLG!?

移植・続編希望の声

ぜひとも『イーハトーヴォ物語（スーパーファミコン）』を移植して欲しいです。システム的には“戦闘の無いドラクエ”という感じで、特にアクション性も無ければ、高いパズル性もありません。行く先々で会話を繰り返すだけで淡々と物語が進んで行きます。こう書くとつまらなそうに聞こえますが、主人公の視点で「宮沢賢治の世界」を追っていく楽しさは格別です。ただ、スーファミ版の欠点は、その容量の限界から、語られる物語が少ない、ということでした。そこでサターンに移植する際には、スーファミ版には入れられなかった物語を追加し、より完璧な「宮沢賢治の世界」を体験できるようにして欲しいです。

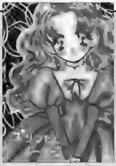
（茨城県／ルポ★ライター）

絶対『トゥームレイダース』です。そりゃレイラ・クロフトはちょっと個性的なマスクです。しかしそれをマイナスとしても、あのアクションアドベンチャーのスケールの大きさ、操作感の良さ、ワクワク度、恐怖感、展開の早さ、敵の倒し方の素早さ、感動です。他にもいろいろ人気の高いアクションアドベンチャーゲームをやりましたが、物足りないです。どうか『トゥームレイダー2』をサターンに出して下さい!!

（大阪府／レイラママママ）

○埼玉県／ゲルマイヤー2号　ゼンクルクルもゲルベゾルゲもいいけどトメは？

○千葉県／ガンビエンス　あの頃はあの2頭身キャラでも十分納得して遊んでたよね。今ならポリゴンかな



○愛知県／みどりあおい　かわいい娘に育つように…という思いを込めて描いてくれました

○山形県／ももんしゃ　暴走魔法娘マリア。見た目と裏腹な魔法の力が印象深いよね。

○東京都／'J.J'Hiro　ゲーム中で松岡が欲しがってたギターを持たせてあげたそうです。ちなみに、こう言っては何ですが、ブラ見えております

第14回　イラストの殿堂

明石さんと共に（って赤の他人ですが…）、友の会を中心に活躍しているコーンヘッドの新しい力、風城さんがついに1位をゲット。線の細い繊細な描き込みは、一目でそれと分かるほどのオリジナリティを持っています。裏のコメントもグッ。これからも末永くよろしくね！

「どうしてみんな上手いんじゃあ」と叫びたくなったNo.4号マルス澤田さんの『フォースⅢ』に1票！　LEEさんのフォースにも1票入れたいんですが…ダメですか？　私もイラストの投稿していますが、あんなに上手い絵（しかも同じゲーム）を見せつけられたら自信喪失（前からないけど）してしまいますよ!!　今まで殿堂入りした人にイラスト講座をしてほし[illegible]

（[illegible]）

順位	ペンネーム	号数	ゲーム数
1位	風城 純	3号	ドラゴンフォース
2位	LEE	4号	グランディア
3位	Dr.ミディアム	3号	ドラゴンフォース
4位	ゲルマイヤー2号	4号	[illegible]
5位	ユウ	4号	ソウルハッカーズ

さて、ベースアップキャンペーン効果により、ついに・7号のみの募集となります。締切りは4月9日必着。これをNo.9号で発表し、今後は基本的にこのベースを守っていくことになります。投票してくれた人の中から抽選で3名の人に表紙テレカをプレゼント。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます。

○栃木県／風城純　繊細な線と、微妙なトーンワークが決め手でしたね。風城さんの描く女性はいつも美しい!!

We are サポーターズ

お気に入りのゲームキャラクタに声援を送るコーナー。イラストはもちろん文字ネタも歓迎しています

ドラゴンフォース友の会

[illegible]ク！ [illegible]ラ[illegible]〜（[illegible]の[illegible]思う[illegible]ザ[illegible]ているん[illegible]!? [illegible]見て[illegible]と[illegible]見えん[illegible]で[illegible]
[illegible]県 [illegible]

○千葉県／明石紅子 [illegible]火炎魔神メノルカ[illegible]のイラストです なかなか[illegible]ラクタなんだけど[illegible]イラスト[illegible]

○神奈川県／辻原緑[illegible] お[illegible]ニタ見守るマ[illegible]雰囲気が[illegible]ヨットも新鮮味があって素敵

○[illegible]県／今野U助 [illegible]みな『II』のガンガス。『I』のゴンゴスはイマイチ人気が[illegible]ど、[illegible]はどうでしょう？

○長野県／高峰秋良 「友の会」の常連さんから採用者が出て、私も嬉しさ爆発。本当、みんなのお陰です

○茨城県／石畑[illegible] [illegible]は叶[illegible]本当[illegible]たね みんな、これからも「友の会」をよろしくね

ハナハ学園クラスメイト

○熊本県／夕悠月春樹 南川みたいな、ちょっと不良っぽいコって本当は寂しがり屋なんだよね。ちょっとわかるな

○千葉県／ムササビむ[illegible]くん マネージャーのヒカリとアイドルの可憐ちゃん 可憐ちゃんを汚すヤツって許せないよね

帝劇親衛隊

○神奈川県／[illegible]ちゃん へ [illegible]ちゃんみたいなカンナ

○東京都／草野[illegible]花 大神[illegible]

○東京都／雅 本人いわく、ちょっとパフォーマンス[illegible]るカンナとすみれです

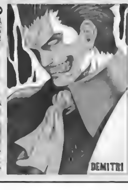
○福岡県／カクテルヒサノ [illegible]タと空間に[illegible]たとのこと 羽の存在が[illegible]

○奈良県／[illegible]定食 新キャラの個性もちゃんと表現しきれたみたいですね

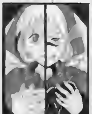
VAMPIRE GROOVY

○熊本県／カキクケコ企画 鈴か知能を持って、人型に進化するとこうなるのかな

○兵庫県／ON子 あ、ヘタウマなヘタウマ 無邪気な狂気を描くんなら、もっともっと怖くしてもよかったかも



○鳥取県／LEE [illegible]なデミトリ 今流行のビジュアル系ゆ



○愛知県／じゃじゃ馬 女性に人気のハレ[illegible]タ なんとなく憧れるよね（私だけ？）。でもあんなに狂暴じゃないよ

○鳥取県／聖鈴 レイレイなら当然暗器を手足のように扱います

パラダイムS

○神奈川県／雪野真詞　命の宿った人形　魂の宿った人形。そして、心の宿った人形…

○島根県／ゴンザレス　編集部には、スプーキーズみたいなことをしてる人がいっぱい…

○島根県／アサダニーキ　相性診断したら、私はメアリさんでした。そのケはないけど、メアリみたいなお友達がいたらいいな

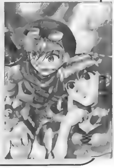
○福岡県／神崎幸　ヒトミちゃんのような普通っぽさか、逆に『ソウルハッカーズ』の世界観に合ったりするんだよね

GRANDIA壮士隊

○兵庫県／藍葉染之助　ゴム手袋みたいなグローブ。滑らないし、電気も通さないから重宝します…

○愛知県／みん　スーがプーイそっくりになってるぅ〜！　やっぱり飼い主に似るんだねぇ…。って、どっちが飼い主なんだろ

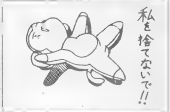
○群馬県／ふじさき　『グランディア』の魅力的な面々が勢揃い！　多少足りない顔もいるようだけど



○広島県／キャC　お-、あれが遺跡か〜　も-ジャスティン、あんまりムチャしたらダメよ。とか言ってるようなイラスト。いいですね

EVA補完委員会

○茨城県／山口泰央　個人的にアスカの最も印象的なエピソードは「マグマダイバー」です



○京都府／暴風注意報　何も言わないぬいぐるみがアスカの残酷な運命を物語る

○埼玉県／HEAVEN　TV版のラストシーン、「Air／まごころを君に」を見てからだと納得！

○京都府／梯・亮　アスカは「霧島マナ、スパイ説」を唱えている [illegible] 果たしてその真相は…？

記録保存委員会

最近委員会への投稿が増えてきました。みなさん苦労しているのですねぇ。もう少し溜まったらドーンと大きく発表します。

最近はやりの『大運動会』。幅広く（笑）活躍する「あかり」にホレてサターン版を中古で購入。やっぱ最初は「マラソン」で基礎体力を、と思い実行。が、いきなりシステム画面に戻る。もしやと思いRAMをチェック。やってくれるぜ「宇宙撫子」。本体、カートリッジともにデータオールクリア。これは痛い！　『同級生1、2』『サクラ大戦』『センチ』その他ギャルゲー全クリアデータ消失。「YU-NO」100%クリアデータ消失もかなり [illegible] クエイク2 [illegible] それぞれのクリアデータ、全アイテムの消失。さらには「ファイアクレスト」3つ分消える。これには倒れそうになった。だって死者の迷宮何階下ったと思ってんの、計600以上だぜ。ガーディアン何匹倒したと思ってんの、計48匹だぜ！　ココまでくるとただ笑って現実逃避するしかないですね。そんな僕を癒してくれそうなソフト。その名は『秘密戦隊メタモルV』しかないっ。

（神奈川県／スヌピ）

悲惨。メタモル戦士はスヌピさんの心を補完できるのか?!

投稿時のおやくそく

●全てのコーナーのあて先はこちらまで !!

〒105-8622
東京都港区東新橋 1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」〇〇係

○東京都／R・ジャジャ　おぉ、確かに気の流れはこちらに向っていますね

投稿はハガキサイズが原則です。[illegible] けど、コピー用紙のような薄い紙はダメだよ。それと、古いサタFANのハガキを使うのは大いに結構。資源は大切に使いましょう。イラストは黒一色に統一します。鉛筆描きやカラーのイラストは、印刷のときにキレイに出ないので禁止（カラーはSRXや予告のコーナーに送ってね）。ハガキの裏にはコメントやまんがが、近況を書いてくれるとうれしいなぁ。また、一度に何枚かまとめて投稿する場合。投稿する全部のハガキの裏面に住所（都道府県も）と名前、ペンネームを忘れずに記入してね。それでは、お便り待ってます。

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

RANKING STREET ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気&移植希望ランキングを掲載! この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET サターン売り上げRANKING ランキング

『The Lost One』は『Burst Error』を超えられたか?

これといったタイトルが発売されなかった前半週。『セガ ワールドワイドサッカー'98』が3位に初登場した以外は順位に大きな変動はなく、前回週と比べてもあまり変化は見られない。しかし後半週に移るといくらかの活気を見せはじめる。

まずは1位に初登場の『EVE The Lost One』。昨年1月に発売されて以来、累計販売本数18万5000本を記録している前作、『EVE Burst Error』の初回10万7300本とほぼ同数の記録を残している。全年齢であるとか、シナリオが剣乃ゆきひろ氏ではないといった危惧もなんのその、面目躍如といったところか。そして2位に初登場は『Pia♡キャロットへようこそ!!』。移植決定以前は、本誌移植希望ランキングで1位になったこともある期待作だっただけに、この勢いも納得できよう。

3月2日〜3月8日

順位	前回	(上)ゲーム名	(下)メーカー／発売日／価格	(上)推定販売本数	(下)推定累計本数
1	2	プロ野球チームもつくろう!	セガ／'98年2月19日／5800円	21,040	176,300
2	1	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月26日／6800円	17,740	103,540
3	初	セガ ワールドワイドサッカー'98	セガ／'98年3月5日／5800円	17,040	17,040
4	3	バーニングレンジャー	セガ／'98年2月26日／5800円	7,940	42,310
5	9	Winter Heat	セガ／'98年2月5日／5800円	6,280	76,920
6	8	Jリーグ実況 炎のストライカー	コナミ／'98年2月26日／5800円	5,980	17,910
7	4	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス／'98年2月26日／5800円	4,560	38,610
8	5	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ／'98年2月26日／6800円	4,540	26,290
9	14	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／'97年11月20日／5800円	4,150	427,650
10	6	白き魔女 〜もうひとつの英雄伝説〜	ハドソン／'98年2月26日／6800円	4,080	18,750
11	6	サクラ大戦 (サターンコレクション)	セガ／'98年2月11日／2800円	3,090	18,150
12	—	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	3,050	188,720
13	7	ラングリッサー 〜ドラマティックエディション〜	日本コンピュータシステム(メサイヤ)／'98年2月26日／6300円	3,010	16,290
13	13	SDガンダム GCENTURY S	バンダイ／'98年2月11日／6800円	3,010	38,900
15	—	街	チュンソフト／'98年1月22日／5800円	2,800	70,560

3月9日〜3月15日

順位	前回	(上)ゲーム名	(下)メーカー／発売日／価格	(上)推定販売本数	(下)推定累計本数
1	初	EVE The Lost One	imadio／'98年3月12日／7800円	102,260	102,260
2	初	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／'98年3月12日／6800円	50,780	50,780
3	1	プロ野球チームもつくろう!	セガ／'98年2月19日／5800円	16,930	193,230
4	2	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月26日／6800円	9,840	113,380
5	3	セガ ワールドワイドサッカー'98	セガ／'98年3月5日／5800円	9,770	26,810
6	4	バーニングレンジャー	セガ／'98年2月26日／5800円	4,410	46,720
7	5	Winter Heat	セガ／'98年2月5日／5800円	4,220	81,140
8	6	Jリーグ実況 炎のストライカー	コナミ／'98年2月26日／5800円	3,840	21,750
9	9	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／'97年11月20日／5800円	3,730	431,380
10	11	サクラ大戦 (サターンコレクション)	セガ／'98年2月11日／2800円	3,210	21,360
11	12	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	3,130	191,850
12	7	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス／'98年2月26日／5800円	2,810	41,420
13	14	SDガンダム GCENTURY S	バンダイ／'98年2月11日／6800円	2,420	41,320
14	8	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ／'98年2月26日／6800円	2,270	28,560
15	15	街	チュンソフト／'98年1月22日／5800円	2,190	72,750

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力:あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

RANKING STREET 前人気RANKING ランキング

今後も上位ランクインは安定？ エルフの『ワーズワース』

最近では『YU-NO』のヒットが記憶に新しいエルフの作品、『ワーズワース』が初登場8位と好調な出だしを見せた。この作品、一応パソコン版の移植ということになるのだが、キャラクタやシステム等が変更されていたりと続報が待ちどおしいところだ。これ以外の初登場作品で注目しておきたいのは、28位の『日本代表チーム～』と『リアルサウンド2』だろう。まず『日本代表チーム～』は、発売時期がワールドカップ開催中ということもあり、サターンでまだヒット作がでていないエニックスの起死回生の一発となる可能性は十分ありえる。次に『リアルサウンド2』の方だが、前作と比べると話題性は低いと言わざるを得ない。画面情報がまったくない作品なだけに、飯野社長の発言が今後の順位に大きく影響してくることだろう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	4月4日	476
2	2	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	4月23日	390
3	4	機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～	バンダイ	4月9日	202
4	6	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	4月16日	155
5	7	フレンズ ～青春の輝き～	NEC インターチャネル	今夏	153
6	9	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP	今夏	127
7	8	ドラゴンフォースII －神去りし大地に－	セガ	4月2日	114
8	初	ワーズワース	エルフ	今秋	105
9	10	BLACK／MATRIX(ブラックマトリクス)	NEC インターチャネル	今夏	102
10	11	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP	今年	92
11	初	グランディア デジタルミュージアム	ゲームアーツ	5月28日	83
12	17	ガングリフォンII	ゲームアーツ	4月23日	81
13	初	スーパーリアル麻雀P7	セタ	5月14日	74
14	18	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	5月21日	72
14	12	バーチャファイター3	セガ	未定	72
16	15	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ	4月29日	69
17	14	電車でGO！	日本フレックス	5月28日	67
18	18	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定	64
19	26	ROOMMATE3 ～涼子 風の輝く朝に～	データム・ポリスター	4月30日	62
20	15	卒業III ～Wedding Bell～	小学館プロダクション	4月9日	59
21	30	バイオハザード2	カプコン	未定	57
22	22	ダービースタリオン（仮称）	アスキー	未定	53
23	27	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	KSS	5月28日	50
24	24	E'TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO	今年	49
25	28	BAROQUE（バロック）	スティング	5月14日	43
26	28	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル	4月2日	41
27	22	クロス探偵物語	ワークジャム	6月25日	38
28	初	日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～	エニックス	6月	35
29	24	ポケットファイター	カプコン	6月25日	34
30	初	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ	7月9日	32

RANKING STREET 移植希望RANKING ランキング

トレジャー初の業務用作品『RADIANT SILVERGUN』

1位の入れ替わりはあったものの、相変わらずの接戦を繰り広げている上位陣。そんな中、初登場15位に『RADIANT SILVERGUN』がギリギリでランクインを果たした。メガドライブ時代から、マニアックなユーザーに高い支持を受けているトレジャー初の業務用シューティング。トレジャーがESPに参入しているということ、サターンには良作のシューティングが多いということ、そしてなによりもST-V基板での作品であるということで、移植の可能性はかなり高いと考えられるのではないだろうか。ジャンル的に見て、シューティング作品がランクインしてくるという例は非常に少なく（ここ最近では、タイトーの『G-ダライアス』以来となる）、そういった意味合いも込めてさらなるランクアップを期待しておきたい作品だ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	3	魔装機神(ス)	バンプレスト	シミュレーション	47
2	1	To Heart(パ)	リーフ	アドベンチャー	43
2	2	テイルズ オブ デスティニー(プ)	ナムコ	ロールプレイング	43
4	3	Pia♡キャロットへようこそ!!2(パ)	カクテル・ソフト	アドベンチャー	40
5	6	幕末浪漫 月華の剣士(業)	SNK	格闘アクション	36
6	5	ああっ女神さまっ(パ)	バンプレスト	アドベンチャー	32
7	6	ゼノギアス(プ)	スクウェア	ロールプレイング	22
8	9	ファイナルファンタジーVII(プ)	スクウェア	ロールプレイング	21
9	13	ストリートファイターIII(業)	カプコン	格闘アクション	18
10	10	グランツーリスモ(プ)	SCE	レース	17
11	8	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES(業)	カプコン	格闘アクション	13
12	10	私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES(業)	カプコン	格闘アクション	12
12	13	戦巫女(パ)	アリスソフト	シミュレーション	12
14	15	レンタヒーロー(メ)	セガ	アドベンチャー	10
15	初	RADIANT SILVERGUN(レイディアント シルバーガン)(業)	トレジャー	シューティング	9

メーカー直撃!! 『SEGA AGES』化メーカー直撃結果～！

本誌4号で募集し、前号の当コーナーで発表と相成った『SEGA AGES』化希望ランキング。今回はいよいよメーカーさんに直撃インタビューを敢行したぞ。ゲームの紹介とあわせて、可能性を語ってもらおう！
「最新作の『シャイニング・フォースIII』まで、シリーズのテイストは共通していますが、過去の作品もぜひプレイしてもらいたいと思っています」とはキャメロットの杉本さんから。続いてセガの山崎さんを襲ってみるか！
「読者のみなさんさすが！ お目が高い！ 2位に並んだ2作品は今プレイしても斬新で、まさに名作といえましょう。まず『マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー（MD版）』は、敵といっしょにダンスを踊ったり、クモの巣をムーンウォークで切り抜けたりと、グレイトなアイデア盛りだくさん！ そして『ハイブリッドフロント』は、近未来を舞台にしたSFシミュレーションで、当時は独特の世界観が話題を集めました。しかし、残念ながら今のところ『SEGA AGES』化の予定はありません。ゴメンナサイ。皆さんの更なる応援待ってます」とのことだったぞ。みんな応援頑張ろう！

※このデータは本誌6号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、(業)は業務用、(メ)はメガドライブ、(プ)はプレイステーション、(ス)はスーパーファミコン、(64)はNINTENDO64、(F)はPC-FX、(パ)はパソコンを表します。

RANKING STREET

ゲーム成績表
読者ランキング & ゲーム批評

予想通り『野球つく』が見事1位。しかし評価は…!

批評対象が4本と少なかった今回の成績表。しかも、どのソフトのどの項目でも、得点が4点を超えたモノがないという異常事態。1位の『野球つく』でも、21.76で194位と、かなり低い順位にとどまっている。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌6号発売日（3月13日）の3週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位			¥		!!	
1	プロ野球チームもつくろう!	セガ	2月19日	5800	21.76	194	3.90	3.26	3.60	3.55	3.55	3.91
2	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	データム・ポリスター	2月19日	5800	20.48	315	3.94	2.97	3.32	3.45	3.45	3.35
3	SDガンダム GCENTURY S	バンダイ	2月11日	6800	20.05	366	3.94	3.41	3.21	3.15	3.15	3.20
4	テナントウォーズ	キッド	2月11日	6800	19.38	439	3.38	2.92	3.00	3.15	3.15	3.77

1位 47% 53%

プロ野球チームもつくろう!

甘いささやき

かつてファミコンで一世を風靡した、『ベストプレープロ野球』以来の感動できる野球シミュレーション、というのが第一印象。実際には経営の他に選手達の管理、育成があるため難易度は高めである。最初の1年は10連敗くらいあたり前のように平気でするが、「まあ仕方がないね」くらいに考えられる寛容性がプレイヤーには要求される。

全体的には大味な作りだが、チームの方針がいいかげんだったり、後先を考えずに補強、投資、経営をするとすぐに破産してしまうあたりはとてもシビア。そうならないために、長い目でじっくりと腰を据える場面と、ガンガン指示を出さなければならない場面とを上手く使い分けなければならない。それがこのゲームの醍醐味といえよう。（ ：?時間）

（新潟県／指輪物語・25歳）

僕みたいに野球ゲームにうるさい人でも満足できる作品だと思いました。トレードやドラフト（逆指名もアリ）、FA宣言など現実のプロ野球で行われているようなことが全てできるのがまたうれしい。それに、すぐ自分のチームが強くなってしまうということがないので、本当の経営者みたいな緊張感と苦労が味わえるのが大満足です。

ただ、試合で「口を出す」にしても、「積極的に行け」や「選手に任せる」といった選択肢ぐらい。監督モードを期待していた僕としては少し残念だけど、全体的に見れば今までにない野球のおもしろさが味わえる作品といえます。（ ：35時間）

（大阪府／スーパーヨドジョ・21歳）

「つくろう!」というより、球団は既存のものから選ぶので、育てるほうが主となるゲームです。選手個人個人については、シーズン終了後に辞めたりトレードされたりと激しく変動するので、感情移入に難はありますが、そのトレードや新人獲得などを繰り返していい人材を集め、チームを強くしていくことにハマってしまいました。あえて不満といえるのは、スタート直後のチームが弱すぎること。まあこのおかげで、チームを強くして勝てたときのうれしさは大きいので、またハマってしまうといった感じですが。

ロード時間が多少長めに感じますがイライラする程ではありません。また試合画面でのキャラは、動きや顔がよく変化して楽しませてくれるし、「選手もつくろう!」は髪型が少なく思えましたが、輪郭はかなりあるので、これだけでも楽しめます。強くなるのに時間はかかるけど、映画「メジャーリーグ」のような楽しさが味わえますよ。（ ：76時間）

（東京都／無堕・20歳）

辛いつぶやき

野球ルールによるストーブリーグ、独自の練習を持つ監督やコーチ、引退した元選手が現役として復活するなど、システムや演出は魅力的で優れている。しかし、1年のうちで最も時間を費やすペナントレースの試合画面や音声に大きな不満が残る。解説者が1人しかいないことや実況が途中で途切れてしまうこと、エラーをした選手が確認できないことなど。おもしろさを前面に出したために、緊迫感や迫力に欠けてしまっている。続編で不満点を改善し、パワーアップして帰ってくることを期待する。（ ：50時間）

（長野県／夏の終わり・21歳）

素材はいいのにイマイチ不満。ピッチャーをトレードなどで取ると、抑えのエースを代えられてしまうことがある。「俺はコイツに抑えをやらせたいのに」と思っても、勝手に監督が他の投手と交代させてしまう。それで打たれちまった日にはもう…。他にも実況が途中で途切れるとか、全体的にシステムの融通が利かない部分が多い気がする。結局、球団経営を楽しむゲームであって、既存の球団ファンが野球のシミュレートをするゲームではないということが理解できれば、これでも納得できる…かな?（ ：60時間）

（静岡県／ちゃぼしら・27歳）

試合は、ホームランやファインプレイの演出が地味で音声にも迫力がなく、見ていて退屈。しかし一番の問題は育成面。ライトユーザー向けにしたつもりだろうが、おおざっぱな方向性を指示するだけの練習をさせている選手達への愛着は薄い。もっと「カーブを覚えさせる」とか「サードの守備練習」とか具体的な指示を出したかった。あと個人的には、『サカつく』のように完全な架空チームでプレイしたかった。

つくろうシリーズ最新作ということで期待していたが、細かい粗が目立つ。『サカつく』を超えられなかったのは残念だ。（ ：15時間）

（宮城県／やっしょ・17歳）

試合がつまらない。「オーナーならば監督に口を出すな」というのもわからないではないが、自分で指揮できたほうがもっと楽しくなれるはず。「口出しをする」モードも一応あるが、あんな内容なら黙っていたほうがマシだ。

まだある。なんで試合がダイジェストなの? 勝手に回を飛ばされても困る。ひどいときは1回から9回まで飛んでしまうこともある。それにピンチの場面を最後まで見せてもらえずに飛ばされることもある。こんなことでは、抑えていても打たれていても熱くなれず、しらけるばかり。自分のお気に入りの選手は、全打席凡退でも見たいのに見られない。この他にもいっぱい不満はあるが、もし『野球つく2』が制作されるなら、試合シーンが改善されていることに期待する。（ ：50時間）

（東京都／中野修・25歳）

メーカーからのひと言

「既存のチームからオリジナリティあふれる未来の新チームを創り出す」という点や経営面の充実など、『サカつく』とはまた違った新しいおもしろさを追求してみました。戸惑いも日本一になる頃には意見が変わってくると思いますが、いかがでしょうか? 『つくろう!』シリーズは皆さんのご意見を承りつつ、今後も大事に展開していきたいと思います。応援よろしくお願いします。

（セガ『やきゅつく』チーム）

※データは本誌5号のアンケートハガキから無作為に1000通選び抽出したものです。

※ は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか? 参考するに足りるのか? どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか? このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

2位 ハガキが少ないので割合はだしません

すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～

甘いささやき

とてもおもしろかったです。RPGであった前作からジャンルはだいぶ変わりましたが、ちゃんと『シルク』らしさは出ていました。しかし、不満点もあります。例えば、ステージボスにトドメを刺すのに少々手間がかかるところや（ただ単に私がヘタなだけなのかもしれませんが…）、振ったサイコロの出目でパートナーとの絆が下がってしまうといったところです。特に、サイコロの出目といった自分の思い通りにならない部分をパートナーに注意されるのには納得がいかなかったのですが…。とはいえ、どのキャラクタにもそれぞれ違った魅力があり、ついつい何回も遊んでしまいます。最後に、タイトルに『シルク』の名前があるにも拘らず、最初から登場せずに、わりとおいしい場面で出てくるというのも『シルク』らしくて良かったと思います。（：15時間）

（東京都／恵千香・14歳）

メーカーからのひと言

貴重なご意見、ありがとうございます。各キャラクタの個性には結構こだわりがありまして、その辺は楽しんで頂けたようですね。また、いくつかのご不満点に関しては、今後の開発の参考とさせて頂きます。

（『すごぺん』開発担当者）

4位 ハガキが少ないので割合はだしません

テナントウォーズ

甘いささやき

「モノポリー」のようなタイプのボードゲームをプレイする感覚で手軽に遊べる。CPUの会話部分は少々面倒に感じるが、ハマリ度は高い。ステージが豊富に用意されている上に、CPU対戦の難易度がなかなか高くてやりごたえがある。ポイントを使って一発逆転といったことが可能だったりと、友達と集まってワイワイと楽しめる。意外に当たりなソフトだ。（：15時間）

（茨城県／青木光・20歳）

マルチターミナル6を持っていて良かったと初めて思えた。とにかく多人数で遊ぶにはもってこいのゲーム。基本的にボードゲームなので運まかせな部分が大きいが、テナントを並べたり拡張したりと戦略性もある。また、テナントが実名なところもおもしろい。ちょっとテンポが悪い気もするが、合格点をあげても良いだろう。（：8時間）

（東京都／新宿デカ刑事・25歳）

メーカーからのひと言

お買い上げありがとうございます。かわいいキャラ、簡単なルールでどなたでも楽しめる作品だと思っております。ぜひお友達や家族とワイワイ遊んでみたください。マルチターミナル6なしでも多人数プレイは可能です。（キッド 営業部 矢田）

3位 40% 60%

SDガンダム GCENTURY S

甘いささやき

囲んでの一斉攻撃とアクションバトルが特徴的だが、これ以外の部分に関してはオーソドックスなシミュレーションゲームである。しかしながら、素材とそのデキはすばらしく、ガンダムシリーズはうろ覚えで、数作品しか知らないという人でもきっと楽しめるデキだろう。もちろん、ガンダムを熟知している人ならなおさらだ。しかし、まったく知らないとなると楽しみは薄くなるかも。不満な点としては、CPUがマヌケ過ぎるところだろうか。ある意味、ビギナー向けとも言えるかもしれないが、飽きは早いかも。とはいえ、アクションバトルのおかげで対戦のおもしろさという大きな要素がある。ガンダム好きならやるしかないでしょ。（：15時間）

（茨城県／HORY・25歳）

辛いつぶやき

プレイしてまず思ったことは、ほとんど他機種版から変わっていないということ。PS版が出てから1年近くも経っての発売だというのに、気になっていた部分があまり改善されていない。良くなったところといえば、ロード時間の短縮と生産の簡略化くらいで、最も気になっていたCPUの頭の悪さは相変わらず。さらにコマンドミスで自爆しやすい。追加されたMSも結局4体だけで、シナリオモードのシナリオが増えたわけでもない。どうせなら、比較的数の少ない「G」と「X」のユニットをもっと追加してほしかった。でもまあ、その他のシリーズのユニットはほとんど全部入っているし、ステージの種類も多いので多人数でのプレイが楽しい（時間がかかるが…）。悪い部分ばかり挙げてしまったが、他機種版をやったことがないガンダムファンならやってもらいたいゲームです。（：7時間）

（東京都／はとファミリア・17歳）

惜しい！ おもしろいゲームではあるのだが、細かいところで損をしている。特に、パイロットのセリフに関しては致命的なものが。せっかく名前を変えてもセリフは変わらないので、友達と対戦をしていても盛り上がりに欠ける。特定の名前にするとセリフも変わるといったような要素がほしかった。他にも、砲撃時のロード時間が長い、一部のMSが強すぎる、サーベルを装備していないと戦闘がツライなどといったところもやる気をなくさせる。砲撃の簡略化、戦闘時にユニット同士が重ならないようにするなどの配慮がほしかった。（：25時間）

（石川県／TDM・17歳）

メーカーからのひと言

貴重なご意見をありがとうございます。おかげさまで長く続いているSDガンダムのシミュレーションシリーズですが、皆さんのご意見を参考にさせて頂き、今後もどしどし続けていきたいと思います。ご期待ください。（開発担当 牛村）

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の
テレカ&ソフト引換券を進呈

引換券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント

No.9に掲載予定のゲーム批評文（感想、中傷とは違うよ）を大募[illegible]のプレイ時間を明記の上、P171のあて先まで。掲載者には特製テレホ[illegible]とゲーム引換券をプレゼン[illegible]点がわかりやすい批評文は掲載率UPかも？ 製品をプレイしていなくても書けるような文章ではな[illegible]し、体験版や店頭プレイでの批評は不可。投稿は1人何タイトル分でもいいけど、1つのタイト[illegible]ずに、正々堂々と書[illegible]

締め切り4月7日（当日必着）

No.9の批評対象

- タイムコマンドー
- EVE The Lost One
- Pia♡キャロットへようこそ!!
- ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～
- プリンセスクエスト

RANKING STREET

REALTIME GAME RANKING

リアルタイム　ゲーム　ランキング

初登場作品のトップは『つくろう』シリーズ最新作『野球つく』

新規タイトルが4本と少ないため、新しくランクインしたのは『野球つく』と『GCENTURY』のみ。どちらも特別いい成績とは言えないが、人気シリーズ＆キャラの強みを生かし、着実にランクインしてきた。

移り変わるソフト人気を読者からの支持票を基に数値化したのが、このコーナーだ。この表で注意して欲しいのが、投票人数と総合点の関係。マイナーなソフトは、プレイ人口の少なさから投票人数が10人以下に収まりやすく、順位的にも他のソフトとダブつくことが多い。反対にヒット作と呼ばれるソフトは、プレイ人口が多いだけあって投票人数も多く、ポイントもよく変動している。過去のヒット作が、今では下位にランクインされているのも興味深いところだ。

ポスト『サカつく』の座は狙えるのか？『サカつく2』ファンの『野球つく』評価

『サカつく2』ユーザーから見た『野球つく』の評価はいかなるものか？　そんな疑問を解消すべく、両作共、おもしろかったソフトに投票したユーザーを対象に集計データを分析した。分析方法は至って簡単。基データであるアンケートハガキには、おもしろかったソフトに対して1位から5位までの順位付けがされている。これを見れば、ユーザーがどちらをおもしろいと感じているかハッキリする。まず、両作に投票したユーザーが何人いたかを調査。結果は12人。投票数108人の『サカつく2』は約1割、投票数36人の『野球つく』は約3分の1のユーザーが両作をプレイしていることになる。次に、データの内訳を出してみた。『サカつく2』を『野球つく』より高い順位にしていたユーザーは10人、その逆は2人。『野球つく』は今までプレイした中で5本の指に入るほどのゲームだが、『サカつく2』には及ばないという人がほとんどだ。『つくろう』シリーズ期待のルーキーも、前作から改良に改良を重ねたベテラン選手の前に立ちふさがることはできなかったということか。

累計ランキング Best 20（過去半年間）

順位	前回	ゲーム名	発売元	合計
1	1	サクラ大戦	セガ	11959
2	4	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	8232
3	3	EVE burst error	イマジニア	7477
4	2	下級生	エルフ	7073
5	7	グランディア	ゲーム　アーツ	4330
6	6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	4125
7	5	同級生2	NECインターチャネル	3254
8	8	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	アトラス	3238
9	17	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	セガ	2299
10	20	X-MEN VS.STREET FIGHTER	カプコン	2136
11	10	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店	2053
12	16	DESIRE	イマディオ	2048
13	11	ときめきメモリアル ～forever with you～	コナミ	1980
14	12	真・女神転生　デビルサマナー	アトラス	1937
15	9	ラングリッサーⅣ	メサイア	1889
16	14	悠久幻想曲	メディアワークス	1882
17	15	ドラゴンフォース	セガ	1864
18	13	野々村病院の人々	エルフ	1852
19	19	DEAD OR ALIVE	テクモ	1810
20	－	タクティクス　オウガ	リバーヒルソフト	1277

REAL TIME RANKING／

2月19日までのサターンソフト対象

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	－	総合点	好評%
1	2	342	サクラ大戦	1218	79	1139	93.91
2	1	306	スーパーロボット大戦F	1059	51	1008	95.41
3	3	263	グランディア	910	39	871	95.89
4	4	203	EVE　burst　error	707	20	687	97.25
5	5	183	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	639	15	624	97.71
6	6	191	下級生	542	9	533	98.37
7	8	133	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	451	12	439	97.41
8	9	108	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	365	15	350	96.05
9	7	95	X-MEN VS. STREET FIGHTER	278	16	262	94.56
10	11	107	同級生2	284	25	259	91.91
11	12	78	ドラゴンフォース	226	26	200	89.68
12	10	171	センチメンタルグラフティ	364	169	195	68.29
13	18	88	ときめきメモリアル ～forever with you～	248	66	182	78.98
14	15	61	悠久幻想曲	165	6	159	96.49
15	14	63	ラングリッサーⅣ	167	18	149	90.27
16	21	68	野々村病院の人々	169	23	146	88.02
17	20	36	仙窟活龍大戦　カオスシード	131	0	131	100.00
18	25	41	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	125	1	124	99.21
19	16	77	DESIRE	146	27	119	84.39
19	13	60	ルナ　シルバースターストーリー	150	31	119	82.87
21	26	41	シャイニング・フォースⅢ シナリオⅠ 王都の巨神	120	3	117	97.56
22	27	41	タクティクス　オウガ	114	11	103	91.20
23	24	45	真・女神転生　デビルサマナー	117	18	99	86.67
24	23	41	DEAD OR ALIVE	105	12	93	89.74
25	40	42	THE KING OF FIGHTERS '96	109	17	92	86.51
25	30	33	ポリスノーツ	95	3	92	96.94
27	29	73	電脳戦機バーチャロン	153	63	90	70.83
28	22	40	ヴァンパイアハンター	102	14	88	87.93
29	50	43	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	97	15	82	86.61
30	19	39	AZEL　パンツァードラグーンRPG—	93	16	77	85.32
31	39	50	同級生if	99	23	76	81.15
32	52	26	Winter Heat	75	0	75	100.00
33	17	69	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression	128	56	72	69.57
34	42	27	エターナルメロディ	75	4	71	94.94
35	初	36	プロ野球チームもつくろう！	82	14	68	85.42
35	28	35	魔法騎士レイアース	79	11	68	87.78
37	49	45	街	100	34	66	74.63
38	40	25	サンダーフォースV	73	10	63	87.95
39	45	18	CULDCEPT（カルドセプト）	62	0	62	100.00
40	44	34	ストリートファイターZERO2	72	12	60	85.71
41	32	39	バイオハザード	81	24	57	77.14
42	35	49	スレイヤーズろいやる	95	42	53	69.34
43	38	29	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	61	10	51	85.92
44	34	44	ラングリッサーⅢ	87	37	50	70.16
45	43	32	ガーディアンヒーローズ	71	22	49	76.34
46	31	69	天外魔境　第四の黙示録	126	78	48	61.76
47	91	26	花組対戦コラムス	53	7	46	88.33
48	48	60	バーチャファイター2	122	77	45	61.31
48	35	14	アイドル雀士スーチーパイⅡ	45	0	45	100.00
50	57	39	NiGHTS into dreams…	78	35	43	69.03
51	35	26	パンツァードラグーン　ツヴァイ	62	20	42	75.61
51	66	16	ファイヤープロレスリング　6MEN SCRAMBLE	44	2	42	95.65
53	57	20	リアルバウト餓狼伝説Special	47	6	41	88.68
53	46	16	GUNGRIFFON　The Eurasian Conflict	42	1	41	97.67
55	62	18	プリンセスクラウン	45	5	40	90.00
56	46	25	黒の断章	50	13	37	79.37
57	55	13	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	37	1	36	97.37
58	65	14	蒼穹紅蓮隊	36	3	33	92.31
58	51	14	ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～	35	2	33	94.59
60	68	19	新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ	36	6	30	85.71
61	初	25	SDガンダムGCENTURY S	51	22	29	69.86
62	83	14	デカスリート	33	5	28	86.84
62	68	12	ロックマンX4	32	4	28	88.89
64	62	26	ぷよぷよSUN	49	22	27	69.01
64	54	21	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	47	20	27	70.15
66	79	11	信長の野望・天翔記	26	0	26	100.00
67	79	10	サムライスピリッツ天草降臨	29	4	25	87.88
67	104	7	スーパーリアル麻雀PⅥ	25	0	25	100.00
69	32	21	きゃんきゃんバニー・エクストラ	38	14	24	73.08
69	128	11	ストリートファイターコレクション	27	3	24	90.00
69	－	9	メタルスラッグ	25	1	24	96.15
72	70	22	バーチャコップ2	35	12	23	74.47
72	95	14	ゼルドナーシルト	30	7	23	81.08
72	55	13	アンジェリークSpecial2	27	4	23	87.10
72	83	8	プロ野球グレイテストナイン '97　メークミラクル	25	2	23	92.59
76	57	12	ゲーム天国	25	3	22	89.29
77	53	14	ROOMMATE～井上涼子～	29	8	21	78.38
77	71	11	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	21	0	21	100.00
77	116	8	マリア　君たちが生まれた理由	22	1	21	95.65
80	73	35	セガラリー・チャンピオンシップ	57	37	20	60.64
80	98	11	だいな♡あいらん	27	7	20	79.41
80	61	11	ネクストキング　恋の千年王国	21	1	20	95.45
83	132	24	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	48	29	19	62.34
83	104	17	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	30	11	19	73.17
83	－	7	BULK SLASH	19	0	19	100.00
86	102	8	シルエットミラージュ	20	2	18	90.91
87	91	13	怒首領蜂	30	14	16	68.18
88	132	17	メルティランサー～銀河少女警察2086～	30	15	15	66.67
88	95	12	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者	22	7	15	75.86
88	76	8	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	17	2	15	89.47

※データは、本誌5号の読者ハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。対象は2月19日までに発売されたサターンソフトで、おもしろい、つまらない順にそれぞれ＋、－のポイントで集計を行い、＋から－を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけています。なお、ポイントのうちわけは、1位…5ポイント、2位…4ポイント、3位…3ポイント、4位…2ポイント、5位…1ポイントとなっています。

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	−	総合点	好評%
91	98	15	ダライアス外伝	25	11	14	69.44
92	79	18	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	26	13	13	66.67
92	76	14	レイヤーセクション	27	14	13	65.85
92	75	7	ウイニングポスト2　ファイナル '97	16	3	13	84.21
92	−	6	アンジェリークSpecial	17	4	13	80.95
96	64	10	ルナ −シルバースターストーリー —MPEG版	18	6	12	75.00
96	87	9	あすか120%リミテッド	17	5	12	77.27
98	132	31	きゃんきゃんバニー・プルミエール	52	42	10	55.32
98	152	12	ダイナマイト刑事	20	10	10	66.67
98	121	11	QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡	14	4	10	77.78
98	107	6	マーヴル・スーパーヒーローズ	12	2	10	85.71
102	130	14	機動戦士ガンダム	25	16	9	60.98
102	107	10	大運動会	18	9	9	66.67
102	114	8	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	14	5	9	73.68
102	−	6	Jリーグビクトリーゴール '97	10	1	9	90.91
106	82	14	プリンセスメーカー2	21	13	8	61.76
106	−	13	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	23	15	8	60.53
106	147	8	全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ	14	6	8	70.00
106	87	6	魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～	10	2	8	83.33
110	−	15	バーチャコップ	25	18	7	58.14
110	114	15	全日本プロレス　FEATURING VIRTUA	25	18	7	58.14
112	60	23	放課後恋愛倶楽部−恋のエチュードー	38	32	6	54.29
112	−	8	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	16	10	6	61.54
112	−	7	大航海時代II	12	6	6	66.67
112	−	6	Wizard's Harmony	11	5	6	68.75
116	91	11	プロ野球　グレイテストナイン '97	17	12	5	58.62
116	78	9	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者	15	10	5	60.00
118	162	13	ストリートファイターZERO	22	18	4	55.00
118	121	12	VIRUS（ウイルス）	16	12	4	57.14
118	−	7	三國志IV	11	7	4	61.11
121	87	9	DX人生ゲームII	10	7	3	58.82
121	102	8	トゥームレイダース	10	7	3	58.82
121	−	6	グラディウス　デラックスパック	12	9	3	57.14
124	107	8	ガンブレイズS	13	11	2	54.17
124	101	6	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	10	8	2	55.56
126	66	9	ファルコムクラシックス	13	12	1	52.00
126	138	7	機動戦士Zガンダム後編　宇宙を駆ける	13	12	1	52.00
128	143	21	FIGHTERS　MEGAMiX	31	31	0	50.00
128	179	13	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	20	20	0	50.00
128	−	8	デジタルピンボール　ネクロノミコン	12	12	0	50.00
128	−	6	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	9	9	0	50.00
128	−	6	セガサターンで発見!!　たまごっちパーク	6	6	0	50.00
133	71	9	三國志V	11	12	−1	47.83
133	121	8	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定!　核爆発5秒前～	9	10	−1	47.37
133	−	7	提督の決断II	12	13	−1	48.00
133	158	7	ダークセイバー	11	12	−1	47.83
137	−	7	超兄貴～究極…男の逆襲～	9	12	−3	42.86
137	−	6	アイドル麻雀　ファイナルロマンスR	7	10	−3	41.18
139	202	12	機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー	17	21	−4	44.74
139	121	7	サターンボンバーマン	8	12	−4	40.00
139	−	7	ロックマン8　メタルヒーローズ	10	14	−4	41.67
139	128	7	実況パワフルプロ野球S	7	11	−4	38.89
139	155	6	サターンボンバーマン　ファイト!!	7	11	−4	38.89
144	132	11	卒業II　ネオ・ジェネレーション	17	22	−5	43.59
144	119	11	ぷよぷよ通（2）	12	17	−5	41.38
144	177	7	ゆみみみっくすREMIX	9	14	−5	39.13
147	−	7	卒業S	7	14	−7	33.33
147	240	6	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～	4	11	−7	26.67
149	202	17	クォヴァディス	19	27	−8	41.30
149	83	16	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	23	31	−8	42.59
149	−	9	三國志　英傑伝	10	18	−8	35.71
149	141	9	ロックマンX3	9	17	−8	34.62
149	167	7	探偵神宮寺三郎　未完のルポ	5	13	−8	27.78
149	−	6	エイリアン　トリロジー	2	10	−8	16.67
155	116	26	リアルサウンド～風のリグレット～	33	42	−9	44.00
155	243	18	デイトナUSA	21	30	−9	41.18
155	87	15	伝説のオウガバトル	17	26	−9	39.53
155	214	9	エーベルージュ	6	15	−9	28.57
155	−	6	麻雀悟空　天竺	5	14	−9	26.32
160	214	6	3×3EYES～吸精公主～S	5	15	−10	25.00
161	167	13	MYST	14	25	−11	35.90
161	−	9	速攻生徒会	9	20	−11	31.03
161	−	7	グルーブ　オン　ファイト	3	14	−11	17.65
164	162	18	THE KING OF FIGHTERS '95	21	33	−12	38.89
164	167	8	バトルバ	3	15	−12	16.67
164	−	7	ドラえもん　のび太と復活の星	4	16	−12	20.00
164	−	7	THOR～精霊王紀伝～	4	16	−12	20.00
164	143	7	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J Type-R	7	19	−12	26.92
169	−	8	怪盗セイント・テール	4	17	−13	19.05
170	167	10	神秘の世界エルハザード	7	21	−14	25.00
170	−	7	海底大戦争	2	16	−14	11.11
170	116	7	ゴジラ−列島震撼−	3	17	−14	15.00
173	238	13	X−MEN	15	30	−15	33.33
173	219	11	ビクトリーゴール '96	5	20	−15	20.00
173	232	11	闘神伝URA	10	25	−15	28.57
173	141	10	天地無用!　登校無用アニラジコレクション	4	19	−15	17.39
173	190	6	七つの秘館	1	16	−15	5.88
173	132	6	エイナスファンタジーストーリーズ　THE FIRST VOLUME	0	15	−15	0.00
179	197	8	マスター　オブ　モンスターズ　～ネオ　ジェネレーションズ～	4	20	−16	16.67

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	−	総合点	好評%
179	98	8	魔法学園ルナ	4	20	−16	16.67
179	107	7	馬なり1ハロン劇場	1	17	−16	5.56
179	−	6	湾岸デッドヒート	2	18	−16	10.00
179	−	6	サンダーホークII	1	17	−16	5.56
179	−	6	麻・雀・天・使エンジェルリップス	0	16	−16	0.00
185	179	26	パンツァードラグーン	24	41	−17	36.92
185	−	9	空想科学世界ガリバーボーイ	6	23	−17	20.69
185	179	8	学校のコワイうわさ　花子さんがきた!	0	17	−17	0.00
188	−	9	DX人生ゲーム	4	22	−18	15.38
188	195	8	ウィザードリィVI&VII　コンプリート	6	24	−18	20.00
190	193	8	峠KING　THE SPIRITS	3	22	−19	12.00
190	−	6	必殺!	0	19	−19	0.00
190	172	6	ワールドヒーローズパーフェクト	0	19	−19	0.00
190	−	6	DX日本特急旅行ゲーム	0	19	−19	0.00
194	162	9	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	1	21	−20	4.55
194	177	8	銀河英雄伝説	4	24	−20	14.29
194	186	8	RONDE（ロンド）～輪舞曲～	1	21	−20	4.55
194	143	7	ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード	0	20	−20	0.00
198	219	15	ラストブロンクス	12	33	−21	26.67
198	186	12	月花霧幻譚～TORICO～	7	28	−21	20.00
198	−	6	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	0	21	−21	0.00
201	211	10	誕生S～Debut～	4	26	−22	13.33
201	−	9	デイトナUSA　CIRCUIT EDITION	2	24	−22	7.69
201	227	7	ダイダロス	0	22	−22	0.00
201	147	6	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	1	23	−22	4.17
205	−	7	大冒険～セントエルモスの奇跡～	1	24	−23	4.00
205	−	7	ウルトラマン光の巨人伝説	2	25	−23	7.41
205	−	6	モータルコンバットII　完全版	0	23	−23	0.00
208	158	8	平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ	1	25	−24	3.85
208	206	7	水滸演武	0	24	−24	0.00
210	206	12	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	5	30	−25	14.29
210	225	8	GOTHA～イスマイリア戦役～	0	25	−25	0.00
210	186	7	ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）	0	25	−25	0.00
210	−	6	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～	0	25	−25	0.00
214	−	14	はるかぜ戦隊Vフォース	7	33	−26	17.50
214	197	8	バトルモンスターズ	0	26	−26	0.00
216	152	19	ファイティングバイパーズ	17	44	−27	27.87
216	216	10	NINKU−忍空−～強気な奴等の大激突!～	1	28	−27	3.45
216	231	7	NIGHTRUTH　Explanation of the paranormal— #01 "闇の扉"	0	27	−27	0.00
219	158	14	テラ　ファンタスティカ	10	38	−28	20.83
219	219	11	新・忍伝	1	29	−28	3.33
221	158	10	テーマパーク	3	32	−29	8.57
222	216	22	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	20	50	−30	28.57
222	132	11	リアルバウト餓狼伝説	5	35	−30	12.50
224	179	11	御意見無用 Anarchy in the NIPPON	0	31	−31	0.00
224	211	8	テレビアニメ　スラムダンク　I Love Basketball	0	31	−31	0.00
226	201	12	ビクトリーゴール	2	34	−32	5.56
226	226	11	デスクリムゾン	1	33	−32	2.94
228	172	13	爆れつハンター	0	33	−33	0.00
229	−	9	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	0	36	−36	0.00
230	230	21	ブルーシード　奇稲田秘録伝	12	49	−37	19.67
231	240	18	バーチャファイターキッズ	10	48	−38	17.24
231	−	11	RAMPO	0	38	−38	0.00
233	197	20	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	11	50	−39	18.03
233	206	12	熱血親子	3	42	−39	6.67
235	219	12	Wan　Chai　Connection	0	40	−40	0.00
235	206	12	麻雀同級生Special	0	40	−40	0.00
237	233	20	ソード・アンド・ソーサリー	6	49	−43	10.91
237	235	17	シムシティ2000	3	46	−43	6.12
237	228	15	北斗の拳	1	44	−43	2.22
237	172	15	アルバートオデッセイ外伝　～LEGEND OF ELDEAN～	0	43	−43	0.00
237	248	15	リグロードサーガ2	1	44	−43	2.22
242	235	12	TAMA	1	47	−46	2.08
243	218	17	天地無用！ 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅	7	54	−47	11.48
243	224	14	学校の怪談	0	47	−47	0.00
243	219	14	m～君を伝えて～	2	49	−47	3.92
243	−	12	FIST	0	47	−47	0.00
247	239	23	ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム	11	61	−50	15.28
248	228	15	時空探偵DD　～幻のローレライ～	0	51	−51	0.00
249	245	18	ヴァーチャル　ハイドライド	4	57	−53	6.56
250	250	17	～制服伝説～プリティファイターX	4	59	−55	6.35
251	245	25	機動戦士Zガンダム　前編　ゼータの鼓動	7	63	−56	10.00
252	254	23	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説	10	68	−58	12.82
253	234	19	餓狼伝説3−遥かなる闘い−	0	63	−63	0.00
254	235	21	Dの食卓	2	68	−66	2.86
255	255	20	ゲイルレーサー	1	73	−72	1.35
255	240	17	ダークシード	0	72	−72	0.00
257	200	45	新世紀エヴァンゲリオン	36	111	−75	24.49
258	249	39	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	14	91	−77	13.33
259	256	64	エネミー・ゼロ	61	139	−78	30.50
260	244	25	バーチャファイター　リミックス	5	85	−80	5.56
260	253	21	ドラゴンボールZ　真武闘伝	0	80	−80	0.00
262	247	31	エアーズ・アドベンチャー	6	110	−104	5.17
263	250	42	闘神伝S	11	127	−116	7.97
264	252	47	バーチャファイター	30	160	−130	15.79
265	259	38	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	0	141	−141	0.00
266	258	53	リグロードサーガ	9	172	−163	4.97
267	257	43	結婚　～Marriage～	0	169	−169	0.00
268	260	61	シャイニング・ウィズダム	7	221	−214	3.07

※表中の「好評%」の項目は、そのソフトに投票された＋と−のポイントを合計し、その中で＋ポイントの割合がどれくらいであるかを表したものです。また、ランキング中には、投票数が5人以下、もしくはゲーム性が低いと思われるソフト（CG集やデータベース）は、掲載していません。

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト50名 読者プレゼント

●応募のきまり●

P121のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号(①～⑩)を1つ書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは4月9日消印有効。発表は5月15日発売の10号です。

アンケート

1 P77の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。
⑤ とても良い
④ 良い
③ 普通
② やや不満
① 悪い

2 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

3 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

4 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

5 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。
① 男
② 女

6 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP77の表2から3つ選び、番号を書いてください。

7 あなたが所有しているゲーム機、パソコンをP77の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

8 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP77の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

9 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP77の表5から5つ選び、番号を書いてください。

10 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP77の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

11 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP77の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

12 今後、あなたが本誌で特集してほしいサターンのソフトをP77の表5から3つ選び、番号を書いてください。

13 今後、あなたが本誌で攻略してほしいサターンのソフトをP77の表5から3つ選び、番号を書いてください。

14 あなたがソフトを買うときに参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
① TVCF
② 店頭で見て
③ 友達に勧められて
④ ゲーム雑誌等の記事
⑤ ゲーム雑誌等の広告
⑥ その他

15 あなたがゲーム雑誌を買うときに参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
① 定価
② 本の厚さ
③ 表紙を見て
④ 特集記事の内容
⑤ 毎号買っているから
⑥ 付録の内容
⑦ その他

16 P78～79の表6に掲載してあるサターンのソフトで、おもしろかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

17 P78～79の表6に掲載してあるサターンのソフトで、つまらなかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

18 業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP77の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

19 最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

～項目の説明～

キャラクタ キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
お買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
熱中度 どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

ソフト(各5名)

①サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ ……P8
②ドラゴンフォースII －神去りし大地に－ ………P38
③少女革命ウテナ いつか革命される物語 …………P44
④スーパーロボット大戦F 完結編 ………………P123
⑤機動戦士ガンダム ギレンの野望 ………………P126
⑥電車でGO! ……………………………………P132
⑦メルティランサー Re-inforce ………………P136
⑧RIVEN THE SEQUEL TO MYST ……………P142
⑨SEGA AGES／ファンタシースターコレクション……P144
⑩信長の野望・将星録 ……………………………P148

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。
●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。
●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。
●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 [7] 4 [4] 18 [ ][18]

○良い例

1 [1] 4 [4] 18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。
●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1　今号の記事
01	〈表紙〉サクラ大戦2　〜君、死にたもうことなかれ〜
02	〈総力特集〉サクラ大戦2　〜君、死にたもうことなかれ〜
03	〈総力特集〉THE HOUSE OF THE DEAD
04	〈SEGA PREVIEW〉バッケンローダー
05	〈SEGA PREVIEW〉DEEP FEAR
06	〈SEGA PREVIEW〉ドラゴンフォースII　一神去りし大地に一
07	〈SEGA PREVIEW〉少女革命ウテナ　いつか革命される物語
08	〈特報〉日本代表チームの監督になろう！　〜世界初、サッカーRPG〜
09	〈特報〉ラングリーサーV　〜ジ　エンド　オブ　レジェンド〜
10	〈特報〉リンダキューブ　完全版
11	〈特報〉ソルディバイド
12	〈特報〉ファルコムクラシックスII
13	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
14	〈RANKING STREET〉売り上げ／前人気／移植希望ランキング
15	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表
16	〈土星の王国〉リアルタイム　ゲーム　ランキング
17	〈土星の王国〉アンケートハガキからこんにちは！
18	〈攻略〉ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
19	〈攻略〉EVE The Lost One
20	〈攻略〉バーニングレンジャー
21	〈攻略〉慟哭　そして…
22	〈Game研究所〉プロ野球チームもつくろう！
23	〈Game研究所〉プロ野球　グレイテストナイン'98
24	〈Game研究所〉Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう2
25	〈Game研究所〉ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2　〜彩のラブソング〜
26	〈Game研究所〉テクノモーター
27	〈Game研究所〉スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♡ナイトメア
28	〈続報〉スーパーロボット大戦F　完結編
29	〈続報〉機動戦士ガンダム　ギレンの野望
30	〈続報〉お嬢様特急
31	〈続報〉電車でGO！
32	〈続報〉ガングリフォンII
33	〈続報〉メルティランサー　Re-inforce
34	〈新作〉RIVEN THE SEQUEL TO MYST
35	〈新作〉SEGA AGES／ファンタシースターコレクション
36	〈新作〉わくわくぷよぷよダンジョン
37	〈新作〉信長の野望・将星録
38	〈新作〉湾岸トライアルLOVE
39	〈新作〉組み立てパズル　くっつけっと
40	〈新作〉ウイニングポスト3
41	〈新作〉クーリエクライシス
42	〈新作〉クロック！　パウパウアイランド
43	〈連載〉サターンソフトImpression!!
44	〈毎月連載〉プライズ★エクスプローラー
45	〈連載〉Project·é
46	〈連載〉SPARKLING the AM#3
47	〈連載〉HYPER UL―TECH
48	〈連載〉News Wave
49	〈連載〉COMING SOON
50	〈速報〉東京ゲームショウ'98春　速報
51	〈連載〉新作発売カレンダー
52	〈連載〉次回予告／INDEX
53	〈特別付録〉『新世紀エヴァンゲリオン　〜鋼鉄のガールフレンド〜』／『サクラ大戦2　〜君、死にたもうことなかれ〜』両面ポスター

No.	表2　雑誌名
01	クレ　トサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	ファミマガ64
07	ザ・プレイステーション
08	電撃プレイステーション
09	電撃プレイステーションD
10	HYPERプレイステーション
11	HYPERプレイステーションRemix
12	ファミ通PS
13	プレイステーションマガジン
14	ガールズフリーク
15	電撃G'sマガジン
16	Nadeshi-Co
17	プリティ　グラフィック
18	ゲームウォーカー
19	げーむじん
20	超絶大技林
21	攻略大技林
22	攻略の帝王
23	じゅげむ
24	ファミ通
25	ファミ通Bros.
26	Vジャンプ
27	ゲーメスト
28	ネオジオフリーク
29	コンプティーク
30	電撃王
31	マイコンBASICマガジン
32	LOGIN
33	エースダッシュ
34	コミックボンボン
35	コミックドラゴン
36	コロコロコミック
37	週刊少年サンデー
38	週刊少年ジャンプ
39	週刊少年チャンピオン
40	週刊少年マガジン
41	少年エース
42	少年ガンガン
43	電撃コミックガオ!
44	ドラゴンJr.

No.	表3　機種名
01	メカドライブシリーズ
02	ゲームギアシリーズ
03	サターンシリーズ
04	ファミコンシリーズ
05	スーパーファミコン
06	ゲームボーイ
07	カラーゲームボーイ
08	NINTENDO64
09	プレイステーション
10	ソニー新型PDA（液晶付きメモリーカード）
11	PC-エンジンシリーズ
12	PC-FX
13	ネオジオシリーズ
14	PC-98互換機
15	DOS／V AT互換機
16	Windows95対応機種
17	マッキントッシュ
18	ピピンアットマーク
19	業務用
20	その他
21	なにも持っていない
22	7つ以上持っている
23	とくに買う気はない

No.	表4　遊んだことのあるソフト名
01	タイムコマンドー
02	EVE　The　Lost　One
03	Pia♡キャロットへようこそ!!
04	ザ・コンビニ2　〜全国チェーン展開だ！〜
05	プリンセスクラウン

表5　セガサターン ソフト名(3月26日以降発売予定)

No.	ソフト名	No.	ソフト名	No.	ソフト名	No.	ソフト名
001	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	039	Code R	077	ダンジョン・マスター ネクサス	114	Project X2
002	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	040	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	078	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	115	プロ野球 グレイテストナイン'98
003	アストラスーパースターズ	041	S・Q〜サウンドキューブ〜	079	超FLAPPY	116	ヘクセン
004	アドヴァンスト V.G.2	042	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	080	チョロQパーク	117	ボールディランド
005	あやかし忍伝くの一番プラス	043	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	081	DEEP FEAR	118	ポケットファイター
006	アンジェリーク デュエット	044	THE HOUSE OF THE DEAD	082	テクノモーター	119	ボンバーマンウォーズ
007	囲碁	045	SAVAKI（サバキ）	083	テニスアリーナ	120	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER
008	頭文字D 〜公道最速伝説〜	046	THE LEGEND OF EDEN2	084	電車でGO！	121	魔導物語
009	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	047	GT24	085	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 〜彩のラブソング〜	122	水木しげるの妖怪図鑑 総集編
010	インデペンデンスデイ	048	JリーグエキサイトステージV1	086	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	123	ミレニアムファイア
011	ヴァンパイア セイヴァー	049	シミュレーションRPGツクール	087	ドラゴンフォースII 一神去りし大地に一	124	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド
012	ウイニングポスト3	050	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	088	ドリーム ジェネレーション〜恋か？仕事か!?…〜	125	村越正海の爆釣り日本列島
013	ウルトラマン図鑑3	051	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	089	七つの秘館 戦慄の微笑	126	メルティランサー Re-inforce
014	英雄降臨〜THE SEVEN HEROES & CINDERELLA〜	052	SHADOWS OF THE TUSK	090	日本代表チームの監督になろう！〜世界初、サッカーRPG〜	127	もってけたまご WITH がんばれかものはし
015	英雄志願 ―Gal Act Heroism―	053	少女革命ウテナ いつか革命される物語	091	信長の野望・将星録	128	モニカの城
016	エーベルージュ・スペシャル	054	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	092	信長の野望・戦国群雄伝	129	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
017	E'TUDE prologue〜揺れ動く心のかたち〜	055	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	093	バーチャファイター3	130	USドラッグチャンプ（仮称）
018	X2	056	スーパーアドベンチャー ロックマン	094	ハート オブ ダークネス	131	吉村将棋
019	エドワードランディ／アーケードギアーズ	057	SUPER 301 SQ（仮称）	095	バイオハザード 2	132	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
020	エルフを狩るモノたちII	058	SUPER TEMPO	096	パチンコファイター（仮称）	133	ラングリッサーV〜ジ エンド オブ レジェンド〜
021	王様げーむ	059	スーパーリアル麻雀P7	097	バックガイナー　〜よみがえる勇者たち〜	134	リアルサウンド2〜霧のオルゴール〜
022	お嬢様特急	060	スーパーロボット大戦F 完結編		一覚醒編「ガイナー転生」一	135	RIVEN THE SEQUEL TO MYST
023	お嬢様を狙え	061	スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション	098	バッケンローダー	136	リンダキューブ　完全版
024	音楽ツクールかなでーる2	062	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	099	バロック	137	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）
025	カプコンジェネレーション1	063	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	100	海辺＜ビーチ＞でリーチ！	138	ROOMMATE3〜涼子　風の輝く朝に〜
026	カプコンジェネレーション2	064	スチームハーツ	101	ひみつ戦隊メタモルV	139	ルナ2 エターナルブルー
027	かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜	065	汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称）	102	ピラミッドの謎〜アンク2〜	140	ルパン三世ーピラミッドの賢者ー
028	ガングリフォンII	066	スレイヤーズろいやる2（仮称）	103	Find Love2〜The Simulacion Game〜（仮称）	141	レクイエム（仮称）
029	機動戦士ガンダム ギレンの野望	067	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	104	Find Love〜The Prologue〜	142	Warrz ワーズ
030	クーリエ・クライシス	068	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	105	ファルコムクラシックスII	143	ワーズワース
031	組み立てバトル くっつけっと	069	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	106	ファンズフォルム	144	わくわくぷよぷよダンジョン
032	グランディア デジタルミュージアム	070	卒業III〜Wedding Bell〜	107	FAKE DOWN	145	湾岸トライアルLOVE
033	クロス探偵物語	071	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	108	プライマルレイジ		
034	クロック！パウパウアイランド	072	ソルヴァイス	109	ブラックマトリクス		
035	ゲームで青春	073	ソルディバイド(仮称)	110	プリンセスメーカー ゆめみる妖精		
036	激闘おったまがえる（仮称）	074	ダービースタリオン（仮称）	111	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー		
037	ケリオトッセ！	075	ダブロー・イ・ゼロウ	112	FOR SEGANET（仮称）		
038	幻想水滸伝	076	ダンジョンズ＆ドラゴンズ®コレクション	113	フレンズ〜青春の輝き〜		

No. 表6 セガサターン ソフト名（3月19日まで発売のもの）

格闘アクション

003 バーチャファイター
033 バトルモンスターズ
035 〜制服伝説〜プリティファイターX
042 バーチャファイター リミックス
054 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
062 水滸演武
081 ゴールデンアックス・ザ・デュエル
110 ドラゴンボールZ 真武闘伝
113 X-MEN
114 ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ
118 闘神伝S
123 バーチャファイター2
158 ストリートファイターZERO
162 NINKU−忍空−〜強気な奴等の大激突！〜
167 ロボ・ピット
171 ヴァンパイアハンター
209 水滸演武〜風雲再起〜
212 THE KING OF FIGHTERS '95
215 モータルコンバットII 完全版
273 ライズ オブ ザ ロボット2
276 餓狼伝説3−遥かなる闘い−
302 バーチャファイターキッズ
303 バーチャファイター リミックス（※XBAND対応通信対戦版）
312 ワールドヒーローズパーフェクト
338 ファイティングバイパーズ
346 ストリートファイターZERO2
347 リアルバウト餓狼伝説
361 闘神伝URA
394 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
405 FIST
457 ウルトラマン光の巨人伝説
465 FIGHTERS MEGAMiX
476 THE KING OF FIGHTERS '96
498 Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX・翔
533 「CRITICOM」−ザ・クリティカルコンバット−
545 アドヴァンスドV.G.
553 サイバーボッツ〜フルメタル マッドネス〜
573 神風拳
611 グルーヴ オン ファイト
620 D-XHIRD
639 わくわく7
659 羅媚斗
669 ファイターズヒストリー・ダイナマイト
694 ラストブロンクス
706 マーヴル・スーパーヒーローズ
737 ストリートファイターコレクション
754 サムライスピリッツ天草降臨
756 御意見無用 Anarchy in the NIPPON
760 あすか120%リミテッド
764 DEAD OR ALIVE
768 全日本プロレスFEATURING VIRTUA
778 ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-
799 X-MEN VS. STREET FIGHTER
849 リアルバウト餓狼伝説 Special
875 速攻生徒会

アクション

005 TAMA
008 クロックワークナイト 〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜
026 輝水晶伝説アスタル
037 新・忍伝
045 熱血親子
049 クロックワークナイト 〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜
083 STEAMGEAR MASH 〜スチームギア マッシュ〜
089 サンダーストーム＆ロードブラスター
111 RAYMAN
121 シュトラール 秘められし七つの光
128 BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
136 クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜
143 機動戦士ガンダム
157 ガーディアンヒーローズ
162 ドラえもん のび太と復活の星
227 ゲックス
247 ロックマンX3
250 ジョニー・バズーカ
255 慶応遊撃隊 活劇編
262 ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説
281 必殺！
283 NiGHTS into dreams...
291 デスクリムゾン 隔絶都市からの脱出
297 サターンボンバーマン
298 タイトーチェイスH.Q プラス S.C.I.
341 大地を喰らう 〜赤壁の戦い〜
364 サターンボンバーマン （※XBAND対応通信対戦版）
377 ブレインデッド13
392 アースワーム・ジム2
398 プリクラ大作戦
402 IRONMAN／XO
409 トライラッシュ・デッピー
411 Christmas NiGHTS（クリスマス ナイツ）
412 ブラッド ファクトリー
414 美少女戦士セーラームーンSuperS 〜Various Emotion〜
417 電脳戦機バーチャロン
426 ステークスウィナーG I 完全制覇への道
436 バトルバ
463 グリッド ランナー
477 電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET
479 スポット ゴーズ トゥ ハリウッド
487 タイムギャル&忍者ハヤテ
488 ロックマン8 メタルヒーローズ
489 心霊呪殺師 太郎丸
494 ダイナマイト刑事
500 BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
501 ダイハード・トリロジー
509 バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
518 エレベーターアクション・リターンズ
523 重装機兵レイノス2
568 メタルスラッグ
584 ザ・クロウ
586 キャスパー
599 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動
600 マジカルホッパーズ
606 ステークスウィナー2 最強馬伝説
618 THREE DIRTY DWARVES
642 SONIC JAM（ソニックジャム）
653 クライムウェーブ
663 WILLY WOMBAT
665 mr.BONES
692 ロックマンX4
718 ブリルラ／アーケードギアーズ
728 ウィズ
734 シルエットミラージュ
762 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 金
792 マスデストラクション〜お父さんにもできるソフト〜
808 バブルシンフォニー
827 サターンボンバーマン ファイト!!
831 クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGA SATURN
833 忍ペンまん丸
850 反射でスパーク！
892 バーニング レンジャー
898 ワンダー3／アーケードギアーズ
904 タイムコマンドー

ロールプレイング

028 ヴァーチャル ハイドライド
038 ブルーシード 奇稲田秘録伝
056 シャイニング・ウィズダム
061 魔法騎士レイアース
149 真・女神転生 デビルサマナー
201 リンクル・リバー・ストーリー
210 空想科学世界ガリバーボーイ
238 大冒険〜セントエルモスの奇跡〜
249 THOR〜精霊王紀伝〜
261 ウィザードリィVI&VII コンプリート
272 ソード・アンド・ソーサリー
308 サイバードール
314 アルバートオデッセイ外伝 〜LEGEND OF ELDEAN〜
334 ダークセイバー
385 ルナ シルバースターストーリー
450 エアーズ・アドベンチャー
451 シャイニング・ザ・ホーリィアーク
483 天外魔境 第四の黙示録
547 パネルティアストーリー〜ケルンの大冒険〜
564 ドラゴンマスターシルク
566 エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME
649 マリカ〜真実の世界〜
666 真説サムライスピリッツ武士道列伝
668 ルナーシルバースターストーリー−MPEG版
682 冒険活劇モノモノ
685 スレイヤーズろいやる
779 ファルコムクラシックス
782 デビルサマナー ソウルハッカーズ
788 魔法学園ルナ
807 ブルーブレイカー〜剣よりも微笑みを〜
822 プリンセスクラウン
823 マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜
834 グランディア
846 Dragon's Dream
862 ガンブレイズS
872 AZEL −パンツァードラグーンRPG−
896 白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜
915 プリンセスクエスト

シミュレーションRPG

044 リグロードサーガ
219 三國志 英傑伝
220 ドラゴンフォース
223 フェーダ・リメイク！ 〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜
260 ラングリッサーIII
382 伝説のオウガバトル
393 リグロードサーガ2
395 ファンキーファンタジー
438 タクティクス オウガ
439 テラ ファンタスティカ
469 三國志孔明伝
555 ファーランドストーリー〜破亡の舞〜
563 ラングリッサーIV
695 スーパーロボット大戦F
752 RONDE（ロンド）〜輪舞曲〜
773 ネクストキング 恋の千年王国
791 ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜
800 シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
825 TILK〜青い海から来た少女〜
851 ファーランドサーガ
859 SDガンダムGCENTURY S
881 ラングリッサー〜ドラマティック エディション〜
894

シミュレーション

010 GOTHA〜イスマイリア戦役〜
027 三國志IV
055 ウイニングポストEX
058 卒業II ネオ・ジェネレーション
069 ワールドアドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜
076 信長の野望・天翔記
082 シムシティ2000
100 プリンセスメーカー2
102 ただいま惑星開拓中！
135 結婚 〜Marriage〜
142 クォヴァディス
144 テーマパーク
145 ゴジラ−列島震撼−
150 Wizard's Harmony
172 提督の決断II
175 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
182 The Tower
183 GOTHA II・天空の騎士
190 ザ・ホード
202 ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
206 ウイニングポスト2
207 エアーマネジメント'96
214 バーチャ フォト スタジオ
218 アンジェリークSpecial
220 信長の野望 リターンズ
277 誕生S〜Debut〜
286 AQUAZONE for SEGA Saturn
292 昇龍三國演義
293 ときめきメモリアル〜forever with you〜
354 三國志V
369 ウイニングポスト2 プログラム'96
371 Turf Wind〜武豊 競走馬育成ゲーム〜
375 エターナルメロディ
387 マスター オブ モンスターズ 〜ネオ ジェネレーションズ〜
390 パップ・ブリーダー
401 風水先生
415 太閤立志伝
423 皇龍三國演義
428 銀河英雄伝説
431 メルティランサー〜銀河少女警察2086〜
432 大運動会
456 m〜君を伝えて〜
458 アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡
466 水滸伝・天命の誓い
499 三國志リターンズ
506 シミュレーションズー
507 はいぱあセキュリティーズS
540 WORMS
546 優駿〜クラシックロード〜
548 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
549 ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜
550 スタンバイ Say You！
556 大航海時代II
567 新海底軍艦
569 クォヴァディス2 〜惑星強襲オヴァン・レイ〜
570 アンジェリークSpecial2
579 新テーマパーク
591 コマンド＆コンカー
604 Civilization 新・世界七大文明
610 フリートーク・スタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜
614 WARA₂WARS 激闘！大軍団バトル
619 エーベルージュ
630 太平洋の嵐2〜疾風の轢艫〜
656 はるかぜ戦隊Vフォース
660 大戦略 STRONG STYLE
661 提督の決断III
667 だいすき♡
680 悠久幻想曲
687 エンジェル グラフィティS 〜あなたへのプロフィール〜
691 フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー
702 天下制覇
738 My Dream〜On Airが待てなくて〜
741 卒業S
742 維新の嵐
743 ゼルドナーシルト
757 ウイニングポスト2 ファイナル'97
758 毛利元就〜誓いの三矢〜
767 Tactical Fighter
771 銀河英雄伝説 Plus
780 蒼空の翼−GOTHAWORLD−
784 チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix
787 トランスポートタイクーン
790 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
795 ガイア・ブリーダー
796 ウォークラフトII：ダーク・サーガ
809 リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜
806 GRANDREAD
816 銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜
817 馬なり1ハロン劇場
820 Hop Step あいどる☆
835 水滸伝 天導一〇八星
843 大江戸ルネッサンス
852 Wizard's Harmony2
855 放課後恋愛倶楽部 −恋のエチュード−
862 センチメンタルグラフティ
863 ソロ・クライシス
868 坂本竜馬・維新開国
869 大航海時代外伝
870 フォトジェニック
873 仙窟活龍大戦 カオスシード
874 セガサターンで発見!! たまごっちパーク
882 プロ野球チームもつくろう！
895 パチンコホール〜新装大開店〜
987 悠久幻想曲 2nd Album
902 ナイル河の夜明け
914 ザ・コンビニ2〜全国チェーン展開だ！〜

アドベンチャー

002 MYST
004 Wan Chai Connection
007 真説・夢見館 扉の奥に誰かが…
014 RAMPO
039 ダークシード
041 学校の怪談
046 Dの食卓
047 ゆみみみっくすREMIX
053 学校のコワイうわさ 花子さんがきた！
071 ブルー・シカゴ・ブルース
072 宝魔ハンターライム Perfect Collection
075 ファンタムゲートI 〜悪夢の序章〜
084 メタルファイター♡MIKU
088 X JAPAN Virtual Shock001
093 サイコトロン
148 北斗の拳
163 リターン・トゥ・ゾーク
165 天地無用！ 魎御理(みみり)温泉湯けむりの旅
168 サイベリア
169 デスマスク
170 アローン・イン・ザ・ダーク2
174 おまかせ！退魔業
184 新世紀エヴァンゲリオン
200 ZORK I
217 HORROR TOUR
222 スナッチャー
231 きゃんきゃんバニー・プルミエール
233 七つの秘館
237 3×3EYES〜吸精公主〜S
241 爆れつハンター
246 野々村病院の人々
266 DEFCON5
268 犯行写真 〜縛られた少女たちの見たモノは？〜
279 月花霧幻譚〜TORICO〜 （げっかむげんたん〜トリコ〜）
299 時空探偵DD 〜幻のローレライ〜
313 同級生if
316 NIGHTRUTH −Explanation of the paranormal− #01 "闇の扉"
319 神秘の世界エルハザード
330 イエロー・ブリック・ロード
340 ハートビート スクランブル
344 ポリスノーツ
357 サクラ大戦
419 探偵神宮寺三郎 未完のルポ
437 ディスクワールド
440 エネミー・ゼロ
448 きゃんきゃんバニー・プルミエール2
452 NIGHTRUTH −Explanation of the paranormal− #02 "Maria"
471 銀河お嬢様伝説ユナREMIX
472 ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）
486 天地無用！登校無用アニラジコレクション
492 EVE burst error
496 トゥームレイダース
510 天城紫苑
511 だいな♡あいらん
536 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
558 卒業〜クロスワールド〜
585 エルフを狩るモノたち
588 下級生
590 ファンタステップ
596 東京SHADOW
605 ジ アンソルブド
607 機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜
612 龍的五千年
618 ウエルカムハウス
646 デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜
670 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 〜虹色の青春〜
672 同級生2
679 Cat the Ripper〜13人目の探偵士〜
681 リアルサウンド〜風のリグレット〜
684 ボイスファンタジア 失われたボイスパワー
686 バイオハザード
689 怪盗セイント・テール
690 NIGHTRUTH-Explanation of the Paranormal #3 "二つだけの真実"
699 南方珀堂登場
701 ファンタズム
703 ぱにっくちゃん
704 魔法少女プリティサミー 〜恐るべし身体測定 核爆発5秒前!!〜
705 黒の断章
707 爆れつハンターR
712 古伝降霊術 百物語
716 VIRUS（ウイルス）
717 恋のサマーファンタジー〜in 宮崎シーガイア〜
723 DARK SEED II

※表6の中には、ゲーム性が薄いと思われるソフト（データベース、写真集等）は掲載していません。
※各ジャンルのソフト名は、発売日順に並べています。

728 DESIRE
755 きゃんきゃんバニー・エクストラ
778 ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
794 ツタンカーメンの謎〜アンク〜
796 セツ風の島物語
810 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
821 マリア 君たちが生まれた理由
828 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special
842 R?MJ（エムジェイ）THE MYSTERY HOSPITAL
845 ユニバーサルナッツ
848 プリズナーオブアイス 〜邪神降臨〜
860 金田一少年の事件簿 〜星見島 悲しみの復讐鬼〜
865 街
866 魔法少女プリティサミー 〜ハートのきもち〜
878 くのいち捕物帖
890 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
893 慟哭 そして…
905 EVE The Lost One
906 Pia♡キャロットへようこそ!!

2Dシューティング

029 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK
066 レイヤーセクション
078 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
131 ガンバード
132 海底大戦争
137 ダライアス外伝
221 グラディウス デラックスパック
230 超兄貴〜究極…男の逆襲〜
244 首領蜂（ドンパチ）
259 メタルブラック
264 ダライアスII
269 疾風魔法大作戦
274 STRIKERS 1945
285 ソニックウィングススペシャル
362 サンダーフォース ゴールドパック1
388 BATSUGUN
389 セクシーパロディウス
404 戦国ブレード
408 ハイパーデュエル
427 サンダーフォース ゴールドパック2
434 実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜
435 スペースインベーダー
490 ブラストウインド
503 蒼穹紅蓮隊
522 SEGA AGES／ファンタジーゾーン
552 ウルフファング・SS 空牙2001
581 逆鱗弾
621 SKULL FANG〜空牙外伝〜
627 ゲーム天国
628 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
631 沙羅曼蛇 デラックスパック プラス
657 紫炎龍
676 サンダーフォースV
735 怒首領蜂
740 ガンフロンティア／アーケードギアーズ
750 機動戦士Zガンダム後編 宇宙を駆ける
753 タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
777 レイヤーセクションII
812 COTTOn2
832 ティンクルスタースプライツ
840 究極タイガーII PLUS
886 バトルガレッガ

3Dシューティング

017 パンツァードラグーン
018 ダイダロス
080 ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜
116 オフワールドインターセプター エクストリーム
117 バーチャコップ
147 ブラックファイアー
152 カオスコントロール
156 クリーチャーショック
178 サンダーホークII
181 ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ
198 GUNGRIFFON The Eurasian Conflict
208 パンツァードラグーン ツヴァイ
239 タイタンウォーズ
242 レボリューションX
245 ゲン ウォー
265 ハイパーリヴァーシオン
271 ナイトストライカーS
296 SEGA AGES／スペースハリアー
311 デスクリムゾン
328 特捜機動隊ジェイスワット
331 エイリアン トリロジー
342 鋼鉄霊域（スティールダム）
351 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー
358 SEGA AGES／アフターバーナーII
379 Mighty Hits
383 スターファイター3000
384 シェルショック
406 カオスコントロール リミックス
407 バーチャコップ2
420 西暦1999〜ファラオの復活〜
424 マジックカーペット
429 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者
470 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント
505 エリア51
535 ヘンリーエクスプローラーズ
538 プラネット・ジョーカー
539 機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者
587 ブラックドーン
592 スカイターゲット
613 BLAM！マシーンヘッド
635 AMOK
662 クレイジー イワン
675 ドゥーム
677 BULK SLASH
711 テラクレスタ3D
719 ファイナリスト
733 アサルトリグス
736 ソビエトストライク
751 メックウォリア2
888 ステラアサルトSS

スポーツ

009 ビクトリーゴール
013 PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜
030 完全中継プロ野球 グレイテストナイン
043 バーチャルバレーボール
048 実況パワフルプロ野球'95 開幕版
057 テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball
064 ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード
070 マスターズ 遥かなるオーガスタ3
091 キング・オブ・ボクシング
092 バーチャルオープンテニス
097 セガインターナショナル ビクトリーゴール
107 野茂英雄 ワールドシリーズベースボール
115 燃えろ！ プロ野球'95 DOUBLE HEADER
122 NBA JAM トーナメントエディション
129 HAT TRICK HERO S
141 ザ・ハイパーゴルフ 〜デビルズコース〜
164 松方弘樹のワールドフィッシング
179 シーバス・フィッシング
193 FIFAサッカー96
196 フィッシング甲子園
213 NFLクォーターバッククラブ'96
225 ビクトリーゴール'96
226 WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアット ドラドビーチ〜
288 デカスリート
294 グレイテストナイン'96
305 BIG HURTベースボール
309 レッスルマニア・ザ・アーケードゲーム
320 マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96
325 JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96
329 トーナメント・リーダー
332 STRIKER'96
335 オリンピックサッカー
373 actua SOCCER
386 ワールドシリーズベースボール
403 NFLクォーターバッククラブ'97
418 ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition
474 ファイヤープロレスリング6MEN SCRAMBLE
478 NHLパワープレイ'96
482 ファンキー ヘッド ボクサーズ
502 3Dベースボール〜ザ・メジャー〜
519 WWF イン・ユア・ハウス
524 ZAP！ SNOW BOARDING TRIX
525 NBAジャム エクストリーム
526 スペースジャム
530 ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
542 Jリーグビクトリーゴール'97
560 プロ野球 グレイテストナイン'97
565 幻のブラックバス
577 actua GOLF
601 シーバス・フィッシング2
609 ファンキーヘッドボクサーズ+
616 フィッシング甲子園II
622 JリーグGO GO GOAL！
634 PGA TOUR '97
652 ワールド・エボリューションサッカー
654 Top Anglers 〜スーパーフィッシング ビッグファイト2〜
673 NHL 97
697 激突甲子園
747 プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル
772 スティープ スロープ スライダース
783 ザ・スターボウリング
811 実況パワフルプロ野球S
815 バーチャル競艇2
839 ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部
844 ZAP！ SNOW BOARDING TRIX '98
879 Winter Heat
887 Jリーグ実況 炎のストライカー
900 セガワールドワイドサッカー'98

レース

006 ゲイルレーサー
023 デイトナUSA
031 グランチェイサー
051 RACE DRIVIN'
098 ハングオンGP'95
101 F-1 Live Information
103 峠KING THE SPIRITS
140 湾岸デッドヒート
146 バーチャレーシング セガサターン
151 セガラリー・チャンピオンシップ
205 ハイオクタン
287 WIPEOUT
300 ロードラッシュ
339 湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ
348 SEGA AGES／アウトラン
349 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス
350 Destruction Derby
442 オーバードライビンGT-R
455 バーチャル競艇 熱競ペナントレース
459 ストリートレーサー EXTRA
495 デイトナUSA CIRCUIT EDITION
527 首都高バトル'97
543 マンクスTT ―スーパーバイク―
580 峠KING THE SPIRITS2
608 DEKA4駆〜TOUGH・THE・TRUCK〜
626 インパクトレーシング
651 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
805 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
814 SONIC R
891 SEGA AGES／パワードリフト
899 ワイプアウトXL

パズル

011 上海 万里の長城
015 ポポイっとへべれけ
040 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ
068 Break Thru！
085 ゲームの鉄人 THE上海
094 ぷよぷよ通（2）
104 ぱくぱくアニマル 〜世界飼育係選手権〜
106 おーちゃんのお絵かきロジック
074 ぱっぱらぱおーん
130 日めくりの思い出十姉くり
134 ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
139 マジカルドロップ
161 でろーんでろでろ
166 PDウルトラマンリンク
173 くるりんPA！
180 ロジックパズル・レインボータウン
189 ロードランナー レジェンドリターンズ
204 マイ・ベスト・フレンズ 〜St.アンドリュー女学園編〜
216 ぐっすんおよよS
236 エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood
270 痛快！スロットシューティング
272 大牌砦（だいとりで）
304 パズルボブル2X
307 Body Special 264
315 新型くるりんPA！
318 クロックワークス
324 3Dレミングス
333 アーサーとアスタロトの謎魔界村
337 テトリスプラス
345 エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにい・た・い in Hawaii
352 女子高生の放課後…ぷくんパ
355 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
359 マジカルドロップ2
367 ギャルズパニックSS
376 南の島にブタがいた ルーカスの大冒険
381 Jewels of the Oracle オラクルの宝石
400 上海 Great Moments
422 ズープ
425 スーパーパズルファイターIIX
441 もうぢや
473 テトリスS
481 ロードランナー エクストラ
508 タクラマカン 〜敦煌傳奇〜
512 ぷよぷよSUN
515 クレオパトラフォーチュン
531 天地無用！連鎖必要
532 続ぐっすんおよよ
534 キューブバトラー デバッガー翔編
559 花組対戦コラムス
561 パズルボブル3
562 モンスタースライダー
615 キューブバトラー アンナ未来編
645 マジカルドロップIII〜とれたて増刊号！〜
700 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
710 パズルボブル3 FOR SEGANET
724 ぷよぷよSUN FOR SEGANET
759 全国制服美少女グランプリ ファインドラブ
770 ぱずてるみゅーず
776 SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション
818 デジグ マックナイト〜アートコレクション〜
819 デジグ ラッセン〜アートコレクション〜
876 NOON

テーブル

024 柿木将棋
034 ゲームの達人
060 AI将棋
067 将棋まつり
077 永世名人
105 戦略将棋
119 金沢将棋
138 DX人生ゲーム
199 ゲームの達人2
203 バーチャルカジノ
235 2度あることはサンドアール
251 ラピュラスパニック
258 SEGA AGES／宿題がタントアール
360 ホーンテッド・カジノ
410 月下の棋士〜王竜戦〜
421 対局将棋 極II
449 永世名人II
453 DX日本特急旅行ゲーム
468 SEGA AGES／廊下にイチダントアール
493 SUPER CASINO SPECIAL
655 政界立志伝〜よい国・よい政治〜
671 AI囲碁サターン版
683 DX人生ゲームII
696 GO III Professional 対局囲碁
721 こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レース！の巻
749 桃太郎道中記
763 Tactics Formula
774 CULDCEPT（カルドセプト）
826 アルカナ・ストライクス
841 テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜
871 本格将棋指南 若松将棋塾
877 UNO DX
880 テナント ウォーズ
883 すごぺんちゃー〜ドラゴンマスターシルク外伝〜

麻雀

001 麻雀悟空 天竺
012 アイドル雀士スーチーパイSpecial
016 麻雀厳流島
032 スーパーリアル麻雀PV
052 麻雀海岸物語 〜麻雀狂時代セクシーアイドル編〜
059 アイドル麻雀ファイナルロマンス2
065 実戦麻雀
074 魔法の雀士ぽえぽえポエミィ
079 アイドル雀士スーチーパイ REMIX
090 ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート
120 スーパーリアル麻雀グラフィティ
153 プロ麻雀 極S
154 麻雀狂時代 コギャル放課後編
188 麻雀ハイパーリアクションR
191 アイドル麻雀 ファイナルロマンスR
224 麻・雀・天・使エンジェルリップス
229 麻雀同級生Special
248 アイドル雀士スーチーパイII
252 ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち
254 スーパーリアル麻雀PVI
275 踝（くるぶし）兄弟劇場第一巻 麻雀編
278 井出洋介名人の新実戦麻雀
298 麻雀狂時代 Cebu Island'96
323 GALJAN（ギャルジャン）
327 本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL
363 麻雀四姉妹 若草物語
366 めざせアイドル☆スター！ 夏色メモリーズ（麻雀編）
370 麻雀大会SpecialII
378 本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEぽん
380 ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND
454 ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和
464 出世麻雀 大接待
582 雀帝バトルコスプレイヤー
623 日本プロ麻雀連盟公認 道場破り
765 CROSS ROMANCE〜恋と麻雀と花札と〜
781 麻雀学園祭
903 VIRTUAL麻雀

その他

020 SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜
036 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ
063 球転界
099 アメリカ横断ウルトラクイズ
124 爆笑 オール吉本クイズ王決定戦DX
155 必殺！パチンコ コレクション
184 毎日替わるクイズ番組 クイズ365（サンロクゴ）
195 ストリートファイターII ムービー
197 ブレインバトルQ
232 鉄球〜TRUE PINBALL〜
240 アイレムアーケードクラシックス
257 実戦パチスロ必勝法！3
267 ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサルミュージアム
284 一発逆転！ ギャンブルキングへの道
289 ピンボールグラフィティ
306 激烈パチンカーズ
374 平和パチンコ総進撃
391 LULU
399 デジタルピンボール ネクロノミコン
485 ハイパー3Dピンボール
491 2TAX GOLD
516 ROOMMATE〜井上涼子〜
528 ふしぎの国のアンジェリーク
529 SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1
547 実戦パチスロ必勝法！4
557 実戦パチンコ必勝法！TWIN
575 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
576 ボイスアイドルマニアックス 〜プールバーストーリー〜
578 サイドポケット3
692 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
726 エルフを狩るモノたち
729 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ Ver.9.7
739 パチスロ完全攻略〜ユニコレ '97〜
744 出動！ミニスカポリス
746 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
748 ROOMMATE 〜涼子 in Summer Vacation〜
803 DJ wars
804 SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2
853 じゃんぐリズム
858 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2

アンケートハガキから No.5 こんにちは!

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキは、読者の本音だらけ。そんな読者の声を集めたページ。ランキングデータの集計ハガキが1000通に増え、精度さらにUP!

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け!

私は42歳の中年オヤジです。ゲームが好きで好きでたまりません。仕事もそっちのけで、今ではリストラ寸前です。こんな私のことを、女房と子供は「おとーさんは頭がおかしい、幼稚だ」と言ひます。でも何と言はれようと好きなモンは好きなの! 女と浮気しないだけマシだっつうの!! (熊本県/A.N 42歳)

NEWSのページが、今号よりリニューアル、とのことでしたが基本的にカラーになっただけで、内容的には同じだと思います。プレゼントコーナーの形態や種類も同じだし、情報の内容についても目新しいジャンルの物が無いし…。トレカの情報や、レアなグッズのプレゼントなどを企画して欲しいです。 (山梨県/Y.M 25歳)

『慟哭 そして…』が手に入ったのに、息子にサターンを取られてプレイできない。『ボンバーマン』なんかやめて、早くおやじにゲームさせろ～。と、思う今日この頃。 (三重県/K.T 34歳)

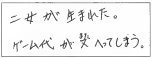
『マリーのアトリエ』すごく面白かったです。私は、ゲームがしたいがために朝早く起き、洗濯、掃除をしています。 (愛知県/R.M 27歳)

『バーニングレンジャー』の内容を、"5人の戦隊モノ"と思っていた人は僕だけではないはず…。 (富山県/K.N 21歳)

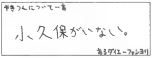
4月は、ロボット好きにはたまらない月になりそう。しかし、僕は1本でもソフトを買えるのだろうか…。『スパロボF』もまだプレイしてないしなぁ。 (青森県/K.N 18歳)

1.「あと10分」を感じとれること。
2. ゴハンを残さず食べること。
3. ギリギリでバスに乗ること。
以上、「モーニングレンジャー」3つの誓い!! (福井県/E.T16歳)

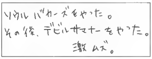
今回表紙はカッコイイです。ギャルゲーよりもこっちの方がいい。久しぶりに堂々と買えた。 (山口県/M.T 16歳)



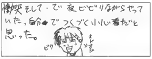
⬆愛知県/Y.N (24歳)



⬆福岡県/K.H (19歳)

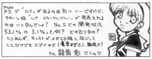


⬆京都府/F.T (18歳)



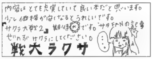
⬆千葉県/Y.F (18歳)

『Jリーグプロサッカークラブをつくろう2』、『YU-NO』、『グランディア』のお陰で浪人決定。最近サターンのソフトが面白すぎてヤバイ。もっとたくさんの人にプレイしてほしいのに…。立ち上がれサターンを愛する者たちよ。そして4月4日、浪人生のオレにも『サクラ』が笑いかける。 (滋賀県/T.M 18歳)

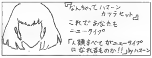


⬆愛知県/K.Y (23歳)

⬆東京都/T.I (18歳)



⬆新潟県/T.S (12歳)



⬆愛知県/T.O (17歳)

RANKING No.5号の おもしろい つまらない 記事BEST10

おもしろかった記事1位に『サクラ』、2位には『スパロボ』と、春に発売される超大作がそれぞれランクイン。理由は発売を前に、続々と新情報が出たためだろう。一方、つまらなかった記事8位の『電車でGO!』。おもしろかった記事にもランクインしているが、そのポイントはほぼ同数。読者の支持を二分する形となった。

おもしろかった記事（1～3位総合集計） BEST10

1	404	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
2	344	スーパーロボット大戦F 完結編
3	310	慟哭 そして…
4	223	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
5	195	フレンズ ～青春の輝き～
5	195	EVE The Lost One
7	133	機動戦士ガンダム ギレンの野望
8	110	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
9	108	ドラゴンフォースII ー神去りし大地にー
10	94	電車でGO!

つまらなかった記事（1～3位総合集計） BEST10

1	250	パチンコホール ～新装大開店～
2	197	VIRTUAL麻雀
3	163	ナイル河の夜明け
4	137	プロ野球チームもつくろう!
5	119	神宮寺三郎 ～夢の終わりに～
6	111	プロ野球 グレイテストナイン'98
7	105	ときめきメモリアルシリーズvol.2 ～彩のラブソング～
8	103	電車でGO!
8	103	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2
10	102	ボンバーマンウォーズ

※ランキングデータは、本誌No.5号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

2月27日号 No.4 アンケートプレゼント当選者発表

①**THE HOUSE OF THE DEAD** 岐阜県/兵藤裕一 大阪府/小畑富男 岡山県/平松秀彦 岡山県/米本慎一 山口県/池永達也 ②**ヴァンパイア セイヴァー** 青森県/相馬毅彦 宮城県/桝田雅史 神奈川県/小野里淳之介 富山県/舟山智恵 長崎県/田嵜俊也 ③**EVE The Lost One** 福島県/井上勲 神奈川県/金子正喜 新潟県/吉沢達郎 大阪府/北内英明 山口県/黒川亨 ④**慟哭 そして…** 北海道/斉藤陽貴 京都府/鈴木智志 鳥取県/石賀豊 愛媛県/三宅裕司 鹿児島県/川上勝 ⑤**ドラゴンフォースII ー神去りし大地にー** 岩手県/北田孝之 茨城県/笹原康義 栃木県/北條智子 長野県/丸山知志 山口県/藤岡英昭 ⑥**バーニングレンジャー** 千葉県/松尾隼人 静岡県/中西和光 愛知県/長尾博之 愛知県/福井衛 大阪府/高津将 ⑦**新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド** 宮城県/鈴木智彦 宮城県/名倉拓弥 東京都/関田勝 新潟県/掛神哲 大阪府/真木洋 ⑧**機動戦士ガンダム ギレンの野望** 青森県/中嶋和宏 静岡県/森川展旭 京都府/小島雅之 広島県/今井浩太 福岡県/瑠璃垣義昭 ⑨**Pia♡キャロットへようこそ!!** 埼玉県/小泉栄治 千葉県/山本健雄 愛知県/星野和宏 大阪府/藤永賢太郎 香川県/森本浩記 ⑩**スーパーロボット大戦F 完結編** 秋田県/阿部克宏 埼玉県/小川佳弘 東京都/山崎友幸 兵庫県/永井裕美子 山口県/三海猛人 (以上敬称略)

当選者発表 2月27日号【D・P】

① 『じゃんぐリズム』ソフト 福島県/三浦大 福島県/坂内守登 埼玉県/石川裕一 ② **『ウィザーズハーモニー1&2』音楽大全集 サイン入りミニポスター 岩男潤子** 大阪府/原征範 **池澤春菜** 埼玉県/田口加奈子 ③**デジタルサーカス'97『ソニックR』QUOカード** 北海道/沢野誠一 福島県/川名忠 茨城県/太田寛太 栃木県/手塚秀幸 千葉県/山口将一郎 東京都/酒巻敏夫 神奈川県/小林正和 新潟県/小宮山克彦 滋賀県/井上雄策 奈良県/赤井義延 (以上敬称略)

2月27日号 No.4『カオスシード』シナリオコンテスト入賞者発表

千葉県/赤星航司 静岡県/高原博之 島根県/金岡元統（以上敬称略）

※なでしコVol.3読者プレゼントの当選発表は次号に延期しました。

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

必殺技コマンド完全公開

シリーズ最多のキャラ数で、熱いバトルを繰り広げている人も多い今作。しかし、あまりのキャラの多さに、コマンドが覚えられないという人もいるのでは。そこで今回は基礎攻略として全キャラのコマンドと基本戦法を紹介する。

発売日	3月26日（発売中）
発売元	SNK
開発元	SNK
価格（税別）	5800円　拡張RAM同梱版7800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	拡張RAMカートリッジ専用
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

隠しキャラ出現コマンド公開

アーケードで登場した8人の隠しキャラがサターン版にも登場することが判明。ここにその出現コマンドを完全掲載する。

『'94』版 草薙 京

まずは『'94』時代の技と性能を持った草薙京。この時代の京の特性として、今はなくなった必殺技「闇払い」と「朧車」が使用できる。懐かしいキャラ。使用方法：キャラ選択画面でスタートを押しながら京を選択。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

途中乱入してくるオロチ化した庵。そのスピードには驚愕。

キャラクタ選択画面で、スタートボタンを押しながら
←→←→←→＋AX

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

オロチ化したレオナ。獣化しており、とにかく移動が速い。

キャラクタ画面で、スタートボタンを押しながら
↑↓↑↓↑↓＋BY

オロチチーム

中ボスキャラの社、シェルミー、クリス。強力な技で攻めてくる。

キャラクタ選択画面で、（ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ）を選択せずにスタートボタンを押しながら
↑←↓→↑↓＋BX

©SNK

キング・オブ・ファイターズを勝ち抜くために
戦う前にシステムを再チェック

プレイヤーの指向によって2つのシステムを用意するなど、前作から大きくシステムが変化した今作。そこでバトルの前の基礎知識として、システム部分をもう一度おさらいしてみよう。

ふたつのモードから好きなほうを選択

今回、用意されているシステムは2つ。『'94』のシステムをもとにした「エキストラモード」と、『'97』オリジナルの「アドヴァンスト」モードだ。プレイヤーは最初に自分のプレイしやすいシステムを選択することになる。すなわち、対戦する場合、相手が選択したシステムで大体の相手の出方をつかむことができる。ちなみにコンピュータは必ず「アドヴァンスト」モードを選択してくる。

アドヴァンストモード

↑必殺技を使ったり攻撃を当てることでパワーゲージが溜まる

エキストラモード

↑パワー溜め、攻撃避けなどシリーズおなじみのシステムを採用

相性によって変わるチーム戦術

今作では、チームメンバーのキャラ同士の相性が重要になっている。詳しくは後述するが援護攻撃の有無や、「アドヴァンスト」モードの場合、残りパワーゲージの引きつぎなどがある。最初に選んだキャラとの相性は、次に選ぶキャラにカーソルを合わせ、Yボタンを押すことでチェックできる。

↑アドヴァンストの場合、チーム選択時の相性は重要なポイント

援護攻撃

ある特定の条件のもとで、派生する援護攻撃。まさにチームバトルの醍醐味ともいえるシステムであるが、今回の『'97』では、前述のとおり、キャラ同士の相性によって派生するか否かが決まる。詳しくは下の表を参照のこと。

相性によって変わるチーム戦術

最も相性の良い関係。プレイヤーキャラがめまいを起こしているか、相手のつかみ技を受けている状態で、待機中の味方が健在で画面内にいる場合、かなりの割合で助けにくる。

相性が普通の関係。上記の条件にプラスして自分の体力ゲージが対戦相手よりも少ない場合に限り援護攻撃が派生する。ただし、助けにきてくれる確率は1/2 。

相性が最悪の関係。利害関係だけでチームを組んでいる状態といえる。この関係のキャラの場合、例え上記の条件で全部そろっていたとしても、絶対に助けにこない。

全キャラをひとりずつ解説
各キャラ別格闘スタイル紹介

今回、登場するプレイヤーキャラだけで、総勢29名というシリーズ最多の人数となった『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』。2つのシステムから選択し、使い分けることによって、同じキャラでも「エキストラ」モード、「アドヴァンスト」モードで違った戦法が使えることになり、対戦の奥深さもシリーズ最高となっている。

今回はエディット専用キャラもいるので、チームごとではなく、キャラ1人1人の解説と必殺技コマンド表を掲載している。またキャラ別に、編集部オススメのシステムを紹介しているから、エディットでチームをつくる際の参考にしてほしい。

↑総勢29名の熱いバトル

攻撃のスタートは荒咬みから
草薙 京
適したタイプ　アドヴァンスト

全体を通して、前作と同じ戦いかたができる京。「荒咬み」をガードさせて「R.E.D.Kick」で相手の飛び込みを封じるなど、前作での戦法も有効。ただし、荒咬みから派生する連続必殺技はガードされると状況が不利になるものばかりなので過信しすぎると危険。だが、「荒咬み」そのものは「鬼焼き」と同じく打撃防御技（相手の攻撃を防御し、攻撃する特殊な無敵技）となっているので攻撃の要として活用できる。

●エキストラモードで戦うには

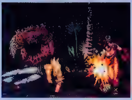
パワーを溜めての「大蛇薙」を活用。連続技で一気に勝負を決める。

↑京の攻撃の拠点として使用する「荒咬み」

必殺技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+弱or強パンチ
R.E.D.Kick	←↓↙+弱or強キック
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+弱or強キック
七拾五式　改	↓↘→+弱×2or強×2キック
百拾四式・荒咬み	↓↘→+弱パンチ
百弐拾八式・九傷	（荒咬み動作中）↓↘→+弱or強パンチ
百弐拾七式・八錆	（荒咬み動作中）→↘↓↙←+弱or強パンチ 荒咬み・九傷動作中）+弱or強パンチ
百弐拾五式・七瀬	荒咬み・九傷動作中）+弱or強キック （荒咬み・八錆動作中）+弱or強キック
外式・砌穿ち	荒咬み・八錆動作中）+弱or強パンチ
百拾四式・毒咬み	↓↘→+強パンチ
四百壱式・罪詠み	（毒咬み動作中）→↘↓↙←+弱orr強パンチ
四百弐式・罰詠み	（荒咬み・罪詠み動作中）→+弱or強パンチ
九百弐拾式・鵺摘み	↓↙←+弱or強パンチ
秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+弱or強パンチ
最終決戦奥義“無式”	↓↘→↓↘→+弱or強パンチ

※コマンドはすべてキャラが右向きのものです。
※青いマスは超必殺技です。

攻守ともバツグンの性能
二階堂 紅丸
適したタイプ　両モードとも


↑手数で勝負の紅丸

まさにポイントゲッターと言えるキャラ。とび込みで使える「空中雷靭拳」、対空技になる「スーパー稲妻キック」、そして削りとゲージ溜めにその威力を発揮する「真空片手駒」など、どのような状況においても必ず使える必殺技を持っている。攻守のバランスも良く対戦で力となる。しゃがみ弱キックから「居合蹴り」という黄金連続技も健在。攻めてこそ価値のあるキャラだ。

必殺技名	コマンド
雷靭拳	↓↘→＋弱or強パンチ
空中雷靭拳	（ジャンプ中）↓↘→＋弱or強パンチ
真空片手駒	↓↙←＋弱or強パンチ
スーパー稲妻キック	→↓↘＋弱or強キック
居合蹴り	↓↘→＋弱or強キック
反動三段蹴り	→↘↓↙←＋弱or強キック
紅丸コレダー	（投げ間合いで）→↘↓↙←→＋弱or強パンチ
雷光拳	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ
エレクトリッガー	（投げ間合いで）→↘↓↙←×2＋弱or強パンチ

投げ技で攻め抜け
大門 五郎
適したタイプ　エキストラ

必殺技が投げ技ばかりの大門。その必殺投げは今回も、猛威を振るう。連続技としてはジャンプ攻撃が当たったらコマンド投げか、超必殺技の「地獄極楽落とし」を狙える。だが、特定のパターンを持つわけではないので、相手の動向で戦法を変化させる必要がある。

↑大門の代名詞といえばやっぱり投げ。ねらおう

必殺技名		コマンド
地雷震		→↓↘＋弱or強パンチ
超受け身		↓↙←＋弱or強キック
雲つかみ投げ		←↙↓↘→＋弱パンチ
切り株返し		←↙↓↘→＋強パンチ
天地返し		（投げ間合いで）→↘↓↙←→＋弱or強パンチ
超大外刈り		（投げ間合いで）→↓↘弱or強キック
根っこ返し		↓↘→＋弱or強キック
裏投げ		→↘↓↙←→＋弱or強キック
地獄極楽落とし		（投げ間合いで）→↘↓↙←×2＋弱or強パンチ
嵐の山	根っこ抜き	（投げ間合いで）←↙↓↘→×2＋弱or強キック
	続･切り株返し	（根っこ抜き動作中）←↙↓↘→＋弱or強キック
	引っこ抜き裏投げ（ノーマル時） 続・天地返し（パワーMAX時）	（続・切り株返し動作中）→↓↘＋弱or強キック

連続技がバトルの中心
テリー・ボガード
適したタイプ　アドヴァンスト

↑とび込みからの必殺技を組み合わせて連続技を組み上げる

連続技が豊富にあるテリー。逆に言えば、連続技ができないと攻撃の攻め手があまりないとも言える。基本的な連続技としては、近距離強キックからの弱の「バーンナックル」などがある。飛び込み系の必殺技である「バーンナックル」、「クラックシュート」を使って、相手を追いつめていくというのが基本だ。

●エキストラで戦うには

エキストラで戦う場合、すべてはパワーためをいかにおこなうかにかかっている。パワーがたまっていれば、攻撃力が大幅にアップするからだ。また今作ではパワーのたまる時間が早いというのもメリット。連続技のラストに「パワーゲイザー」を組み込むことで大ダメージがねらえるのでそこを重要視する。

必殺技名	コマンド
バーンナックル	↓↙←＋弱or強パンチ
パワーウェイブ	↓↘→＋弱or強パンチ
クラックシュート	↓↙←＋弱or強キック
ライジングタックル	→↓↘＋弱or強パンチ
パワーダンク	→↓↘＋弱or強キック
パワーチャージ	←↙↓↘→弱or強キック
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋弱or強パンチ
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→＋弱or強キック

空破弾で切り込め！
アンディ・ボガード
適したタイプ　両モードとも

↑活用できる「空破弾」

今回「斬影拳」は、ほとんどオススメできない。スピードは申し分ないのだが、ガードされたときの硬直が長いし、また、当てた場合でも相手をダウンさせることはできないので、単体では使いものにならない。そこで代わりになるものとして「空破弾」を活用する。対空、またゲージ溜めと双方に威力を発揮する。

●アンディの基本連続技

ジャンプ強パンチから、下強パンチ、強「飛翔拳」というアーケードからのおなじみ連続技は健在。アンディの場合はジャンプ跳び込みからの連続技が基本になる。

必殺技名	コマンド
斬影拳	↙→＋弱or強パンチ
我弾拳	（斬影拳ヒット中に）↓↘→＋弱or強パンチ
飛翔拳	↓↙←＋弱or強パンチ
昇龍弾	→↓↘＋弱or強パンチ
空破弾	←↙↓↘→＋弱or強キック
撃壁背水掌	（投げ間合いで）←↙↓↘→弱or強パンチ
幻影不知火	ジャンプ中↓↘→＋弱or強キック
幻影不知火　下顎	（幻影不知火着地中）→＋弱or強パンチ
幻影不知火　上顎	（幻影不知火着地中）→＋弱or強キック
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋弱or強キック
飛翔流星拳	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ

ハリケーンで押しまくれ

ジョー・ヒガシ

適したタイプ　両モードとも

↑「ハリケーン」で先制攻撃！

「ハリケーンアッパー」が使えるヒガシ。牽制や近距離での攻撃に猛威を振るう。とにかく出が早く、スキも少ないので、攻撃の要となる必殺技だ。連続技も「ハリケーン」からみのものがやはり使える。弱の「ハリケーン」を撃っているだけで、攻撃のペースを握ることができる。

●エキストラモードで戦うには

エキストラでは超必殺技の「スクリューアッパー」が活用できる。パワーを溜めたら「ハリケーン」のあとに「スクリュー」を放つ。飛び込んだ相手は大ダメージとなる。体力が少なくなった場合は「スクリュー」の連発も効果がある。

必殺技名	コマンド
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋弱or強パンチ
爆烈拳	弱or強パンチ連打
爆烈フィニッシュ	（爆烈拳中）↓↘→＋弱or強パンチ
タイガーキック	→↓↘＋弱or強キック
スラッシュキック	←↙↓↘→＋弱or強キック
黄金のカカト	←↙↓＋弱or強キック
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ
爆烈ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋弱or強パンチ

一撃必殺の威力で相手のスキをつけ！

リョウ・サカザキ

適したタイプ　両モードとも

↑ガードを崩して一気に

攻撃面ではなんの問題もないリョウ。なかでも使えるのが「猛虎雷神剛」と「猛虎雷神刹」。「猛虎雷神剛」は打撃防御技で相手の攻撃をつぶしながらの攻撃が可能。「猛虎雷神刹」はジャンプして、上空から攻撃するため下段ガードを崩せて、ガードされてもスキがほとんどない。

●エキストラモードで戦うには

パワー溜めによる攻撃力アップで一気に大ダメージをねらう。超必殺技を組み込み勝負をかけよう。

必殺技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→＋弱or強パンチ
虎砲	→↓↘＋弱or強パンチ （猛虎　雷神剛ヒット中）→↓↘＋弱or強パンチ
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋弱or強キック
極限流連舞拳	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋弱or強パンチ
猛虎　雷神剛	↓↙←＋弱or強パンチ
猛虎　雷神刹	↓↘→＋弱or強キック
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋弱or強パンチ
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋弱or強パンチ
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ

多彩な足技で相手を翻弄する

ロバート・ガルシア

適したタイプ　両モードとも

↑間を詰めて連続でヒットする

ロバートの場合、必殺技に使いやすいものがそろっている。攻めの基本は足技。「飛燕旋風脚」はスキも少ないうえに、連続で蹴りをたたき込むのでケズリとゲージ溜めにも、その威力を発揮する。ジャンプ技の「飛燕龍神脚」も、ガード後のスキがないのでねらいたい技だ。

●エキストラモードで戦うには

パワー溜めからの超必殺技につきる。つねに超必殺技が使えるようにパワー溜めは確実におこなおう。距離が開いていれば、「覇王翔吼拳」で牽制しつつ攻めていこう。

必殺技名	コマンド
龍撃拳	↓↘→＋弱or強パンチ
龍牙	→↓↘＋弱or強パンチ
飛燕旋風脚	→↘↓↙←＋弱or強キック
飛燕龍神脚	（ジャンプ中）←↙←＋弱or強キック
極限流連舞脚	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋弱or強キック
龍斬翔	→↓↘＋弱or強キック
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋弱or強パンチ
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋弱or強パンチ
無影疾風重段脚	↓↘→↓↘→＋弱or強キック

「飛燕鳳凰脚」で一気に勝負！

ユリ・サカザキ

適したタイプ　アドヴァンスト

↑超必殺をつねにねらう

使い勝手のよい技が多数あるユリ。「空牙」や「飛燕旋風脚」など対空技の充実ぶりも見逃せない。状況に応じたさまざまな対応をおこなえるテクニカルキャラだ。ユリの基本戦法としては、手数でゲージを溜め、対空にもなる超必殺技「飛燕鳳凰脚」で大ダメージをねらう。「覇王翔吼拳」も同様に活用しよう。

●エキストラモードで戦うには

基本はやはりパワー溜め。ガンガン溜めて「飛燕鳳凰脚」でガシガシ大ダメージをねらっていこう。ガードされてもスキが少ないので、距離をはなしてまた、ためる。

必殺技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→＋弱or強パンチ
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘＋弱or強パンチ
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	→↓↘＋弱or強パンチ
雷煌拳	↓↘→＋弱or強キック
百烈びんた	→↘↓↙←＋弱or強パンチ
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←＋弱or強パンチ
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←＋弱or強キック
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋弱or強キック
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋弱or強パンチ
飛燕烈吼	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ

ジャンプからの空中戦が勝負！

レオナ

適したタイプ 両モードとも

↑対空にはムーンスラッシャー

ジャンプしての空中戦が基本となるレオナ。とび込みからの連続技が基本となる。ジャンプした瞬間から方向キーを溜め方向に入れ、着地と同時に必殺技をからめた連続技へと突入していく。レオナの場合、ほとんどの必殺技がタメ系なので、これができないと勝負にはならない。

●エキストラモードで戦うには

エキストラでのレオナのメリットはパワー溜めによる超必殺技の使用にある。垂直ジャンプでの強キックから「Vスラッシャー」がパワー溜めで何度でも使用できるのが強み。空中戦が基本ななかで、いかにパワーを溜めるかがカギ。

必殺技名	コマンド
ムーンスラッシャー	↓タメ↑＋弱or強パンチ
グランドセイバー	←タメ→＋弱or強キック
Xキャリバー	↓タメ↑＋弱or強キック
ボルテックランチャー	←タメ→＋弱or強パンチ
アイスラッシャー	↓↙←＋弱or強パンチ
Vスラッシャー	（ジャンプ中）↓↘→↘↓↙←＋弱or強パンチ
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→弱or強キック
グラビティストーム	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ

殴って、殴って、パワーで押しまくれ

ラルフ

適したタイプ アドヴァンスト

↑「爆弾パンチ」で敵を翻弄

強パンチを主軸にとにかく攻めて勝負を決めるラルフ。ジャンプ強パンチを当てて、間にしゃがみ強パンチをはさみ「ガトリングアタック」につなげるのがおススメ。お手軽ながら、強力な連続技だ。「急降下爆弾パンチ」で近づいて、相手との間合いをつめるというのも手だ。

●エキストラモードで戦うには

エキストラではどのキャラでも書いているが、パワー溜めがやはり基本。パワーMAXでの連続技はあまりにも強力だ。前述の技はもちろんここでも有効に活用できるぞ。

必殺技名	コマンド
バルカンパンチ	弱or強パンチ連打
ガトリングアタック	←タメ→＋弱or強パンチ
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑＋弱or強パンチ （ジャンプ中）↓↘→＋弱or強パンチ
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋弱or強キック
ラルフキック	←タメ→＋弱or強キック
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋弱or強パンチ
馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→弱or強キック
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ

超必殺技で投げまくれ！

クラーク

適したタイプ エキストラ

↑スーパーアルゼンチンバックブリーカーでキメ

とにかく必殺投げをねらうのが基本戦法となるクラーク。パワーMAX状態をつねに維持するために、エキストラモードが最も適している。攻撃避けで相手の攻撃をサバきながら投げ間合いまで近づいてパワーMAX「スーパーアルゼンチン・バックブリーカー」でぶん投げるのだ。

●アドヴァンストモードで戦うには

パワーストックを満タン状態にすることのできるラストに順番を持ってくること。そしてパワー発動状態にし、一気に勝負をかける。パワーストックがない場合は、ダッシュからの「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」をねらう。

必殺技名	コマンド
バルカンパンチ	弱or強パンチ連打
ナパームストレッチ	→↓↘＋弱or強パンチ
ローリングクレイドル	←↙↓↘→＋弱or強パンチ
フランケンシュタイナー	→↓↘＋弱or強キック
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋弱or強キック
フラッシングエルボー	（必殺投げ動作中）↓↘→＋弱or強パンチ
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	（投げ間合いで）→↘↓↙←×2＋弱or強パンチ
ランニングスリー	←↙↓↘→×2＋弱or強キック

機動力とスピードで勝負を決めろ！

麻宮 アテナ

適したタイプ アドヴァンスト

↑投げたあと追い打ち！

今回のアテナには「スーパーサイキックスルー」という強力な必殺技がある。「サイキックテレポート」で、相手キャラの後ろに回り込み投げるのだ。投げたあと上空の敵にアーケードと同じく、タイミングはアーケードよりもシビアだが「サイコソード」か「サイコリフレクター」のどちらかで追い打ちをかけよう。

●追い打ち攻撃を確実に決める

サターン版では追い打ちのタイミングがかなりシビア。アーケードよりもひと呼吸早く入力しよう。

必殺技名	コマンド
サイコボールアタック	↓↙←＋弱or強パンチ
フェニックスアロー	（ジャンプ中）↓↙←＋弱or強パンチ
νサイコリリフレクター	→↘↓↙←＋弱or強キック
サイコソード	→↓↘＋弱or強パンチ
空中サイコソード	（ジャンプ中）→↓↘＋弱or強パンチ
サイキックテレポート	↓↘→＋弱or強キック
スーパーサイキックスルー	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋強パンチ
シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←＋弱or強パンチ
クリスタルシュート	（シャイニングクリスタルビット作動中）↓↙←＋弱or強パンチ
空中シャイニングクリスタルビット	（ジャンプ中）←→↘↓↙←＋弱or強パンチ
空中クリスタルシュート	（空中シャイニングクリスタルビット作動中）↓↙←＋弱or強パンチ
フェニックスファングアロー	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ

ヒット&アウェイで攻め込んでいけ！

椎拳崇

適したタイプ　アドヴァンスト

↑地上戦では「超球弾」で相手を固めるのが基本戦略だ

前作から戦いかたにほとんど変化が見られないケンスウ。前作でケンスウを使っていた人はもちろん、そうでなくても安定した強さを発揮する。基本は「超球弾」で牽制し、とび込みのジャンプ強キックから「龍連牙・地龍」につなげる。対空には「龍連牙・天龍」がオススメだ。

●エキストラモードで戦うには

完全にアドヴァンスト向きなのであまりエキストラはオススメできない。あえて使うとすれば、パワーMAX状態にして、1発のダメージをアップさせて攻めていくのだ。

必殺技名	コマンド
超球弾	↓↙←+弱or強パンチ
龍顎砕	←↓↙+弱or強キック
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+弱パンチ
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+強パンチ
龍爪撃	（ジャンプ中）↓↙←+弱or強パンチ
龍連打	（投げ間合いで）→↓↘+弱or強パンチ（連打）
神龍凄煌烈脚	↓↘→↘↓↙←+弱キック
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+強キック
仙氣発動	（投げ間合いで）↓↘→↓↘→+弱or強パンチ

超必殺技でガードをケズりまくれ！

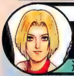
鎮元斎

適したタイプ　エキストラ

守りを固めて対空技で撃墜していくのが中心となるチン。最も適しているのがエキストラモードで、体力ゲージ点滅状態のパワーMAX「轟欄炎炮」がヒットしたときのダメージは強力を通り越して凶悪。ガードされた場合でもかなりの量をケズりとることができるぞ。

↑超必殺技でのケズりは大威力だ

必殺技名	コマンド
瓢箪撃	↓↙←+弱or強パンチ
柳鱗蓬莱	→↓↘+弱or強パンチ
回転的空突拳	←↙↓↘→+弱or強キック （酔管巻翁中）→弱or強キック （望月酔中）→弱or強キック
酔管巻翁	↓↘→+弱or強パンチ
蝶襲鯪魚	（酔管巻翁中）→+弱or強パンチ
望月酔	↓↙←+弱or強キック
龍蛇反蹦	（望月酔中）↑弱キック
鯉魚反蹦	（望月酔中）↑強キック
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+弱or強パンチ
轟炎招来	↓↘→↘↓↙←弱or強パンチ



超必殺技をからめた連続技が強力！

ブルー・マリー

適したタイプ　アドヴァンスト

ジャンプ攻撃からの連続技が攻撃の主軸となるマリー。超必殺技をからめた連続技は強力。基本はとび込んで立ち強パンチ、そしてキャンセル入力で「スピンフォール」か「M・スパイダー」をねらうのがお手軽。超必殺技をからめることができれば強力な連続技だ。

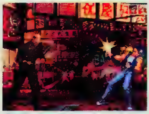
↑キャンセルから飛び込み系必殺技をねらおう

必殺技名	コマンド
スピンフォール	↓↘→+弱or強キック
M・スパイダー	↓↘→+弱or強パンチ
ストレート・スライサー	←タメ→+弱or強キック
クラブ・クラッチ	（ストレートスライサーヒット中）↓↘→+弱or強キック
バーチカル・アロー	→↓↘+弱or強キック
M・スナッチャー	（バーチカルアローヒット中）→↓↘+弱or強キック
M・リバースフェイスロック	↓↙←+弱キック
M・ヘッドバスター	↓↙←+強キック
バックドロップ・リアル	（投げ間合いで）←↙↓↘→+弱or強パンチ
M・タイフーン	（投げ間合いで）→↘↓↙←×2+弱or強キック
M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+弱or強パンチ
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+弱or強キック

「蛇使い」で相手を固めて倒す！

山崎竜二

適したタイプ　アドヴァンスト



↑蛇使いで相手を封じ込める

アウトレンジから上段、中段、下段と撃ち分けて放つ「蛇使い」が効力を発揮する。これだけで相手の移動やとび込みを牽制することが可能。相手のミエミエのとび込みは「爆弾パチキ」で対空防御することが可能だ。連続技をねらうよりも「蛇使い」でゲージを溜めて超必殺技「ドリル」で一気にかたをつけよう。

●エキストラモードで戦うには

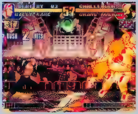
基本戦術はやはり同じ。いかにパワーをためるかが勝負だ。パワーMAX「蛇使い」で相手の攻めを読み撃墜する。あるいは超必殺技「ドリル」で一発狙いも可。

必殺技名	コマンド
蛇使い　上段	↓↙←+弱パンチ
蛇使い　中段	↓↙←+弱キック
蛇使い　下段	↓↙←+強パンチ
サドマゾ	←↙↓↘→+弱or強キック
倍返し	↓↘→+弱or強パンチ
裁きの匕首	→↓↘+弱or強パンチ
爆弾パチキ	（投げ間合いで）←↙↓↘→+弱or強パンチ
砂かけ	→↓↘+弱or強キック
ギロチン	↓↘→↓↘→+弱or強パンチ
ドリル	→↘↓↙←×2+弱or強パンチ

棒のリーチを活かし相手を粉砕

ビリー・カーン

適したタイプ　両モードとも



➡リーチある技で攻撃！

やはり棒を使ったリーチの長い攻撃が主軸となる。ただし、スキの大きいものが多いので、むやみやたらと連発するのは危険だ。「三節棍中段打ち」をメインに当たったら、追撃コマンド入力をミスらずに。「強襲飛翔棍」でのとび込みも、弱ならば硬直のスキも少ないので使える。

●エキストラでモード戦うには
ねらうはパワーMAX からの攻撃。攻撃避けで攻撃をサバきつつ、「三節棍中段打ち」で確実に攻撃を。

必殺技名	コマンド
三節棍中段打ち	⬅⬋⬇⬊➡＋弱or強パンチ
火炎三節棍中段打ち	（三切根中断打ちヒット中）⬇⬊➡＋弱or強パンチ
旋風棍	弱パンチ連打
集点連破棍	強パンチ連打
強襲飛翔棍	➡⬇⬊＋弱or強キック
火龍追撃棍	⬇⬋⬅＋弱キック
水龍追撃棍	⬇⬋⬅＋強キック
旋円殺棍	➡⬇⬊＋弱or強パンチ
超火炎旋風棍	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋弱or強パンチ
大旋風	⬇⬊➡⬇⬊➡＋弱or強パンチ

怒濤の連続攻撃で一気に勝負！

キム・カッファン

適したタイプ　アドヴァンスト

➡飛翔脚で出端を挫く！

相手に近づき、いかにして連続技を叩き込むかが課題。とび込んでいく場合、活用するのが「飛翔脚」。それ以外では、しゃがみ弱キック連打からの連続技が主流となる。しゃがみ状態で弱キック連打から、溜めて「飛燕斬」、「空砂塵」などで連続技にすることが可能だ。

●エキストラモードで戦うには
基本的戦術はアドヴァンストと同じでいける。ただし、ジャンプの軌道が一定なため、とび込みを読まれやすい。「飛翔脚」を組み込んでトリッキーに攻めたてる。ゲージをため、連続技に「鳳凰脚」を組み込むことで大ダメージがねらえる。

必殺技名	コマンド
飛燕斬	⬇タメ⬆＋弱or強キック
半月斬	⬇⬋⬅＋弱or強キック
飛翔脚	（ジャンプ中）⬇⬊➡＋弱or強キック
流星落	⬅タメ➡弱or強キック
空砂塵	⬇タメ⬆＋弱or強パンチ
鳳凰脚	⬇⬋⬅⬋➡＋弱or強キック （ジャンプ中に）⬇⬋⬅⬋➡＋弱or強キック
鳳凰天舞脚	（ジャンプ中に）⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋弱or強キック

怒濤の連続攻撃で一気に勝負！

チャン・コーハン

適したタイプ　アドヴァンスト

⬆対空にも使える鉄球大回転

前作でも猛威をふるった「鉄球大回転」が今回も使える。相手のとび込みに対する対空技、あるいは威嚇としても使用可能だ。また牽制として相手に近づき、相手にガードさせたら超必殺技の「鉄球大暴走」でトドメだ。パワーストックがあれば、迷わずそれを使用して、パワーMAXにして攻撃力をアップする。

●エキストラモードで戦うには
基本はやっぱりパワーため。つねにパワーMAXの状態になっているようにするのが重要。距離が離れたらパワー溜めというふうにして常に意識。攻めるときにねらう技はただひとつ「鉄球大暴走」。パワーを溜め「鉄球大回転」で牽制して「鉄球大暴走」を叩き込む。ただし、相手に攻められるとチャンは流れを変えられる技が少ない。相手の出方を見るよりも前に、序盤から攻勢をかけ、チャンスを見つけたら一気に勝負をかけよう。

必殺技名	コマンド
鉄球粉砕撃	⬅タメ➡＋弱or強パンチ
鉄球大回転	弱or強ボタン連打
鉄球飛燕斬	⬇タメ⬆＋弱or強キック
大破壊投げ	（投げ間合いで）➡⬊⬇⬋⬅➡強パンチ
鉄球大暴走	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋弱or強パンチ
鉄球大圧殺	⬇⬊➡⬇⬊➡＋弱or強パンチ

小さい体と素早い動きで相手を翻弄！

チョイ・ボンゲ

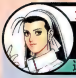
適したタイプ　アドヴァンスト

➡スピードを活かして、トリッキーに攻めていく

チョイ最大の利点は、その素早い動き。チョコマカとしたその動きが対戦相手を翻弄する。戦法としては「旋風飛猿刺突」中に方向転換をおこなう。これだけで対応しきれなくなる対戦相手も多い。また前作同様「飛翔脚」も使用頻度は高い。ヒット＆アウェイが基本だ。

●エキストラモードで戦うには
この場合もアドヴァンストと同じく、「旋風飛猿刺突」と「飛翔空裂斬」をメインに。起動力で翻弄しつつパワーを溜め、「鳳凰脚」で勝負をつける。どちらのモードで戦うにしても、守るのでなく攻めてこそチョイの真価が発揮される。

必殺技名	コマンド
竜巻疾風斬	⬇タメ⬆＋弱or強パンチ
飛翔空裂斬	⬇タメ⬆＋弱or強キック（ボタン押しっ放し）
飛翔脚	（ジャンプ中）⬇⬊➡＋弱or強キック
旋風飛猿刺突	⬅タメ➡弱or強キック
方向転換	（旋風飛猿刺突、飛翔空裂斬作動中）方向キー＋　ボタン
疾走飛翔斬	⬅タメ➡＋弱or強パンチ
真！超絶竜巻真空斬	➡⬊⬇⬋⬅×2＋弱or強パンチ
鳳凰脚	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋弱or強キック



分身で相手の注意を引き一気に攻撃！

神楽 ちずる

適したタイプ　両モードとも

分身技で相手を翻弄！

ちずるは通常技、必殺技ともに少々扱いづらい。だが、使い勝手さえ把握してしまえば強力な技がそろっている。使える必殺技は「百活・天神の理」と「神速の祝詞」。弱と強で分身と本体を入れ換えて攻撃をしていく。使いこなせば正面から相手を翻弄しながら戦うことができる。

●エキストラモードで戦うには

あまり意識して戦法を変える必要はあまりない。アドヴァンストと同じく「百活・天神の理」と「神速の祝詞」を活用し、相手を翻弄しつつ攻撃。エキストラの場合、ジャンプが読まれやすいので「頂門の一針」を活用。この技はジャンプしながら攻撃するものでボタンによって分身か本体か変化する。

必殺技名	コマンド
百活・天神の理	➡⬇↘＋弱or強パンチ
弐百拾弐活・神速の祝詞	➡↘⬇↙⬅＋ボタンどれか
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	（神速の祝詞作動中）⬇↙⬅＋ボタンどれか
百八活・玉響の瑟音	⬅↙⬇↘➡＋弱or強パンチ
弐百拾弐活　乙式　頂門の一針	⬇↘➡＋ボタンどれか
裏面八拾五活　零技の礎	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋弱or強パンチ
裏面壱活　三籟の布陣	⬇↘➡⬇↘➡＋弱or強キック

空中戦で発揮されるくのいちの力！

不知火 舞

適したタイプ　両モードとも

空中戦を主体に戦え！

舞の真価が発揮されるのはやはり空中戦。とび込みからの連続技で勝負をかける。対空には空中投げがその猛威をふるう。また、垂直ジャンプからの「ムササビの舞」もかなりトリッキーとなり、戦いのバリエーションを広げていく。ジャンプの選択肢が多いアドヴァンスト向きだ。

●エキストラモードで戦うには

ジャンプが一定になるエキストラでは垂直ジャンプと攻撃避けを活用。スキを見て「白鷺の舞」を。

必殺技名	コマンド
花蝶扇	⬇↘➡＋弱or強パンチ
龍炎舞	⬇↙⬅＋弱or強パンチ
飛翔龍炎陣	➡⬇↘＋弱or強キック
必殺忍蜂	⬅↙⬇↘➡＋弱or強キック
ムササビの舞	⬇タメ⬆＋弱or強パンチ（ボタン押しっぱなし） （ジャンプ中）⬅↙⬇＋弱or強パンチ
白鷺の舞	➡⬇↘＋弱or強パンチ
超必殺忍蜂	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋弱or強キック
鳳凰の舞	⬇↙⬅⬇↙⬅＋弱or強パンチ
水鳥の舞	⬇↘➡⬇↘➡＋弱or強パンチ

強力な通常技での連続技が強力！

キング

適したタイプ　アドヴァンスト

空中技が冴えるキング

通常攻撃が強力なキング。ジャンプ攻撃を基本に組み立てよう。ジャンプ強キックを深めに当てて近距離強キック、方向キー斜め前強キック（スライディング）が、お手軽な連続技としてつながる。意外に強力な連続技で、このあと数発攻撃できれば、気絶する確率が高くなる。

●エキストラモードで戦うには

ジャンプの選択肢がないエキストラはキング向きではない。あえてエキストラで戦うのであれば、パワー溜めてのガードキャンセル、または攻撃避けを活用する。しかし、キングをメインにプレイする場合はこのモードを選択しないことだ。

必殺技名	コマンド
ベノムストライク	⬇↘➡＋弱or強キック
ダブルストライク	⬇↘➡⬇↘➡＋弱or強キック
トラップショット	➡⬇↘＋弱or強キック
トルネードキック	➡↘⬇↙⬅＋弱or強キック
サプライズローズ	➡⬇↘＋弱or強パンチ
ミラージュキック	⬅↙⬇↘➡＋弱or強キック
イリュージョンダンス	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋弱or強キック
サイレントフラッシュ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋弱or強キック

一発必中の爆発的破壊力が魅力

七枷 社

適したタイプ　アドヴァンスト

下段ガード不可な強キック

当たれば必ずダウン！

パワフルな通常技で一気呵成に攻めていくのが爽快感を感じさせる。多用するのは近距離強キックだ。これはしゃがみガードが出来ない。そのため、相手を翻弄しやすい。また必殺技では「スレッジハンマー」が使いやすい。ジャンプしながら攻撃をするので、相手のしゃがみキック系の技を避けつつ攻撃することが可能で、なおかつ当たった場合必ずダウンするところも魅力。エキストラモードでも同じで、パワー溜めで攻撃力を上げ、ドカンと勝負を決めていく。

必殺技名	コマンド
ミサイルマイトバッシュ	➡↘⬇↙⬅＋弱or強パンチ
アッパーデュエル	➡⬇↘＋弱or強パンチ
スレッジハンマー	⬇↙⬅＋弱or強パンチ
ジェットカウンター	⬅↙⬇↘➡＋弱or強パンチ
ミリオンバッシュストリーム	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋弱or強パンチ
ファイナルインパクト	⬇↘➡⬇↘➡＋弱or強パンチ（タメ押し）

近づいて投げ。それが勝利のカギだ！

シェルミー

適したタイプ　エキストラ

基本は近づいての投げ

必殺投げの性能は高いが、通常技などの打撃系がほとんど使いものにならないシェルミー。とにかくいかに近づくかが勝つためのカギとなってくる。シェルミーをメインでいく場合、迷わずエキストラモードを選択しよう。ジャンプ攻撃で近づき、着地と同時に投げ。これが基本だ。

●アドヴァンストモードで戦うには

アドヴァンストで戦うには、超必殺技が使用可能になる2番手、3番手にシェルミーを置く。パワーMAX状態で勝負をかける。ジャンプからの投げねらいは変わらないが、手数そのものが多いわけではないのでゲージ溜めなどでは少々不利だ。両モードとも「シェルミースパイラル」の使用頻度がかなり高くなる。逆に言えばその間合いだと超必殺技もなんなく入ると言える。

必殺技名	コマンド
シェルミースパイラル	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋弱or強パンチ
シェルミーホイップ	→↓↘＋弱or強キック
シェルミーシュート	←↙↓↘→＋弱or強キック
アクセルスピンキック	↓↙←＋弱or強キック
シェルミーフラッシュ	（投げ間合いで）→↘↓↙←×2+弱or強パンチ
シェルミーカーニバル	（投げ間合いで）←↙↓↘→×2+弱or強パンチ

キラリと光る強力な連続技の数々！

クリス

適したタイプ　アドヴァンスト

多段ヒットの必殺技を連続技に組み込んでいく

必殺技（超必殺技）をからめた連続技が強力なクリス。ジャンプを活用しながら、しゃがみ強パンチを主軸に連続技を組み立てる。しゃがみ強パンチからのキャンセル「スライドタッチ」が有効。クリスの場合、手数が多い分ゲージもたまりやすいので、アドヴァンストがオススメだ。

●エキストラで戦うには

はっきり言ってジャンプ攻撃の選択肢が狭くなるエキストラ向きではない。パワーMAXも、アドヴァンストでのゲージの溜めやすさを考えるとメリットは少ない。クリスをメインで使うならアドヴァンストを選択するのが無難。あえて使うならば攻撃避けから「スライドタッチ」などでチクチク攻めよう。

必殺技名	コマンド
スライドタッチ	↓↘→＋弱or強パンチ
ハンティングエア	→↓↘＋弱or強キック
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←＋弱or強パンチ
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←＋弱or強キック
グライダースタンプ	（ジャンプ中）↓↘→＋弱or強キック
ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←＋弱or強キック
チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ

超必殺技「八稚女」で相手を仕留める

八神 庵

適したタイプ　アドヴァンスト

必殺技を中心に戦術を組む

対空技として頼れる「鬼焼き」、画面端まで届く飛び道具「闇払い」など相変わらず性能の良い必殺技を持つ庵。はっきり言って、アドヴァンスト、エキストラとモードを問わず安定した強さを誇っている。ねらいはひとつ「八稚女」。ガシガシ使って勝負を決めよう。

●「八稚女」で勝負を決めるには

基本的に必殺投げ「屑風」を決めて、叩き込むのがお手軽。そのとき「八稚女」が使えなければ代わりに「葵花」を使って攻撃しよう。また、「闇払い」で牽制し、「鬼焼き」で落として、起き上がりに重ねるというのも可だ。体力ゲージが点滅した場合、ねらう連続技はすべて「八稚女」がらみに変更しよう。

必殺技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘＋弱or強パンチ
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←＋弱or強キック
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋弱or強パンチ（3回連続入力）
屑風	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋弱or強パンチ
百八式・闇払い	↓↘→＋弱or強パンチ
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋弱or強パンチ
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→＋弱or強パンチ

決まれば破壊力大な連続技で勝負！

矢吹 真吾

適したタイプ　アドヴァンスト

毒咬みにつながるように連続技を組んで一気に勝負だ！

使い勝手の良い連続技がそろっている真吾。しゃがみ弱キックからしゃがみ弱パンチ、そして「毒咬み　未完成」がお手軽ながら強力な連続技になるのでオススメだ。相手がダウンするのも魅力。また、真吾の場合たまにクリティカルヒットし、のけぞりが長くなる場合があり連続技のチャンスが生まれる。

●エキストラモードで戦うには

エキストラで真吾を使う場合、つねにパワーMAX状態でいられるように注意しよう。相手のスキがあればパワー溜めだ。超必殺技の「バーニングSHINGO」は強だと、無敵になるので使える。しかしガードされるとスキが大きいので注意。「駆け鳳燐」はガードでもいいから当てるように。ガードさせるとそのガードを弾くことができる。そうなったら必殺技をたたき込むのだ。

必殺技名	コマンド
百式・鬼焼き　未完成	→↓↘＋弱or強パンチ
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→＋弱パンチ
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→＋強パンチ
百壱式・朧車　未完成	↓↙←＋弱or強キック
真吾キック	←↙↓↘→＋弱or強キック
外式・駆け鳳燐	↓↘→↓↘→＋弱or強パンチ
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋弱or強パンチ

物語は、全ての始まりの場所エルディアへ

イヴ・ザ・ロストワン

EVE The Lost One

第2回

次第に明かされていくこの事件の真相。今回は、前回に引き続き中盤からクライマックスまでをチャートで一気に攻略していくぞ。

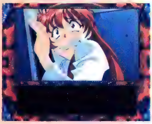
発売日	3月12日 発売中	CD枚数	4枚
発売元	イマディオ	複数プレイ	1人用
開発元	シーズウェア	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	7800円	[illegible]	87 ブロイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

桐野杏子編

杏子編攻略チャート JUNE 5

【本部ビル】
本部長の部屋
・FAXを見る
・本部長と話すとコンピュータルームで爆発が起こる
・話す、考えるを繰り返したあとコンピュータルームを選択
・何度か考えたあと、自宅待機を命じられ外に出る
ディスク入れ替えポイント
【タワー】
エレベーターホール
・雄二と話す、雄二を見る、考えるを繰り返す
・エレベーターへ移動
エレベーター内
・雄二と話す、雄二を見る、考えるを繰り返す
1 最上階
・見城、雄二と話す、見る、考えるを繰り返す
・よろけながら、社長室から工藤社長が現れる
・見城、雄二と話す、見る、考えるを繰り返す
・社長はスネークに撃たれる（アニメーション）
・考える
・見城を見る
・雄二を見る、話す
・スネークは、狙いを杏子に変え、発砲する（アニメーション）
・タワー前まで、逃げるとまりなが車で現れ、2人を乗せて走り出す
【まりなの車】
2 ・雄二、まりなと話す、見るを繰り返す
・任務について聞く
・他のことについて聞けることを、何度かずつ聞いていく
・まりなと話す、考えるを繰り返す
【天城探偵事務所】
・見たり、考えたりしていると、小次郎が現れる
・小次郎を見て、考える
・会話を何度か聞く
・外に出る

1 犯人はやはり……!?



突然、銃口を向けられパニックに陥る杏子

唯一の証拠であったFAXのデータを爆破され、最後の証拠がありうるアルタイル・コーポレーションを訪れる杏子。最上階を訪れると、そこで出会ったのはスネーク。彼が犯人なのか疑い切れない杏子の前で、スネークは工藤社長を撃ち、その銃口を杏子に向ける。

2 まりな、小次郎の協力でエルディアへ

雄二のとっさの行動によってタワーから逃げ出せた杏子。その前に現れるまりな。まりなは2人を車に乗せて、いろんな事を教えてくれる。まりなによると杏子と雄二にはそれぞれ容疑がかけられ、手配されているという。そして小次郎、氷室の協力を得て2人は、スネークが向かったであろう全ての発端、エルディアを目指す。

逃げ出した杏子達の前にさっそうと駆けつけるまりな

まりなは自分の現役最後となった事件のことを語ってくれた

指名手配されている杏子。しかし、杏子にショックなのは…

©C's were All Rights Reserved

杏子編攻略チャート JUNE5

【ホテル】
ホテル前の路地
・道路と壁を何度か見ていると、ホテルを発見する
・ホテル（ルカンシェ）に入る
フロント
3 ・フロント、階段、ラウンジを見ていると女主人（ルカ）が現れる
・女主人を何度か見て、女主人、雄二と繰り返し話す
・2階に上がる
ホテル・2階
・杏子達の部屋に入る
杏子達の部屋
・ベッドを2回見る
・プリシアに電話をする
フロント
・ルカとあとでダンスホールで食事をすると約束する
・雄二と話す
・外に出る
【博物館】
博物館前
・中に入る
博物館1階
・仏像、壺を見る
・2階へ上がる
博物館2階
・棺を2回見ると、杏子は棺に入ってみる
・軍人と出会う
【ホテル】
4 **ホテル2階**
・少女（マイナ）と出会う
・マイナと話す
・部屋に入る
杏子達の部屋
・雄二がいないことを確認して、外に出る
【ダンスホール】
・中に入ると雄二とルカがすでにいる
・ルカ、雄二を見て、何度か話す
・ルカにバスキーヤ派、エルディアについて聞く
・ルカと話す
・雄二と話す
・外に出る
【ホテル】
杏子たちの部屋
・プリシアに電話する
・雄二と話す
・あまぎ探偵事務所に電話する
・雄二と話す
・プリシアに電話する

ホテル2階
・部屋に入る
杏子達の部屋
・雄二と話す
・窓、床、ベッドを見る
・雄二と話す
・廊下を見ると見城とマイナが話をしている
・雄二を探す
・マイナを見る
・マイナ、雄二と繰り返し話し、マイナをダンスホールへと誘う
【ダンスホール】
・雄二、マイナと何度か話す
・雄二、マイナは踊りに行ってしまう
・何度か考える
・雄二と話す
【ホテル】
フロント
・2階から電話のベルの音がする
5 **杏子達の部屋**
・電話を取るが切れてしまう
・雄二と何度か話す
ホテル前の路地
・マイナが帰ってくる
【ダンスホール】
・マイナ、記憶について何度か考える
・テーブル、まわりを何度か見る
【ホテル】
フロント
・ルカに冷やかされる
杏子達の部屋
6 ・雄二と何度も話す
・雄二を見る、話すを繰り返す
・今までのことを整理しようと手帳を開くと、夏姫からもらった花が落ちる
・花を見て考える
・雄二と何度も話をする
・実は杏子がずっと記憶を持っていたことを知る（アニメーション）
マイナの部屋
・マイナを見て、話すを繰り返し、プリシアへ電話してもらう
杏子達の部屋
・雄二と話す
・窓を何度か見る
・雄二と話していると、プリシアが独りで現れる
・プリシアとの話を繰り返す
・プリシアを見る、話すを繰り返す
・雄二と話す、見るを繰り返す
・考える
・雄二を見る

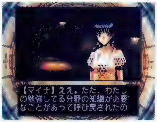
3 駆け落ちと間違われる

エルディアを訪れた、杏子と雄二は路地で見つけたホテルにそのまま転がり込む。そこの女主人は、2人を「5歳という年の差を周囲に反対され、駆け落ちしてきたカップル」と思い込んでしまう。誤解を解くのは、かえって面倒なことになると判断し、あきらめてその思い込みを受け入れる。

⬆きっぷのいい女主人、ルカ。2人をすっかり駆け落ちカップルと思い込む

4 マイナとの出会い

同じホテルに逗留していた少女、マイナ。専門の遺伝子工学の知識が必要でプリシア女王の要請で一時帰国したらしい。EVEを目覚めさせようとしたがEVEは目覚めなかったということを知る。



➡ホテルの隣室のマイナ。日本で遺伝子工学を学んでいるらしい

5 託されていた記憶（メモリー）

杏子が今までのことを整理しようと開いた手帳から落ちる花。押し花にしようとしたはずなのに、いまだその形を保っている。花と思っていたのは、造花に偽装されていた「記憶」だったのだ。

➡すぐに自分を疑い始める杏子に苛立ちを隠せない雄二

⬆➡「記憶」は花に偽装されて杏子に託されていたのだ。さすがに杏子の超大ボケにキレる雄二

6 プリシア女王とコンタクト

切り札の「記憶」は杏子のもとにあった。隣室のマイナにプリシアへの伝言を頼むと、しばらくしてプリシア女王自ら、ホテルに独りで姿をみせる。杏子は、自分たちの嫌疑を晴らしてもらうことを条件に、「記憶」の返還を約束するのだった。

⬆どうしても女王にコンタクトをとるため、女王に近いマイナに頼み、連絡してもらう

⬅EVEを目覚めさせられることが避けられないなら、せめてEVEを自分の手で目覚めさせようというプリシア。自らの政治生命を賭してまで

杏子編攻略チャート JUNE6

【ホテル】
7 杏子達の部屋
- 雄二を見る、話すを繰り返す
- マイナが訪れ、朝食のことを話して去る
- 雄二と話すを繰り返す
- コンピュータをさわる
- 雄二と話す
- 外に出る
- 雄二と話し、窓、床、ベッドを何度か見る

8
- ルカが朝食を持って現れるので、何度か話す
- 食べながら、雄二と話したり考えたりする
- 何やら慌ただしい音が聞こえる
- 廊下を覗いていると、ルカが現れ追っ手が来ていることを知らせてくれる
- 廊下に出る

【エニア村】
村道
- 子供と話す

9 教会前
- プリシアを見て、話す

教会内
- 雄二、プリシア、棺をそれぞれ何度か見る
- 雄二と話す
- EVEに記憶を落とし、EVEはその眠りを覚ます（アニメーション）

【王宮】
10
- プリシアを見る、話すを繰り返す
- プリシアの演説を聞く

【UnKnown】
- 何者かがLOSTONEを作動させる…

7 杏子からのメール

翌朝、起きると雄二はすでに目覚めて、自分のパソコンに電話線を繋いで、いじっていた。そこには、日本を脱出する際に、パスポートを偽造してくれた、あまぎ探偵事務所の氷室恭子からのメールが届いていた。あの水族館の爆発のあとから、研究所所長の望月の死体が発見されたことを、そのメールで知る。

◎女のコの寝相を見てからかうなんて、失礼だよね

◎氷室からのメールは、少し気になる内容だった

8 ホテルからの脱出

30分煮込んだゆでたまごなど、ルカの用意してくれた朝食を食べていると、ホテルの前に1台の高級車が止まる。何事かと様子を伺ってみると、どうやら杏子達2人を探しているらしい。記憶を持っていることがばれてしまったのか。

2人はルカの機転によって、追っ手が隣室のマイナの部屋にいる間に、ホテルを脱出する。プリシア女王との待ち合わせ場所、エニア村を目指す。

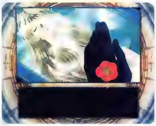
◎料理なんて作ったことのなかったルカさんが用意してくれた朝食

◎日本人を探しているという相手。間違いなく杏子たちが狙いだ

9 そしてEVEの目覚め

プリシアに指定された、エニア村に来ると、教会でプリシアが喪服で待っていた。この小さな村で、怪しまれないようにEVEの復活を、お葬式に偽装して行おうというのだ。杏子と雄二も喪服に着替え、かりそめの儀式を行う。儀式は終わり、杏子はEVEに「記憶」の花を落とす。「記憶」の花は一瞬にして解けて広がる。さまざまな人々の運命を狂わせてきた「記憶」。その「記憶」によって3年間という時の流れを経て、ついにEVEが目覚める…。

◎小さな村で怪しまれないように、お葬式のふりをする



◎◎記憶の花をEVEの保存液に落とすとすぐに解け広がる。そして、静かに彼女が目を覚ます…

10 プリシアの演説

大勢の民衆、そしてマスコミの前で、それまでウワサとして流れていたEVEの存在をついに明かすプリシア、そして人間の免疫抗体を強化し、あらゆる万病に対抗しうる新薬ADDを国家、個人の利益を捨てて全世界に供給することを約束するのだった。

◎民衆の前でEVEの真実を伝え、ADDを世界に分け与えることを約束するプリシア女王

スネーク編

スネーク編攻略チャート JUNE5

1
【本部ビル】
コンピュータ室
・爆破する
・逃げる

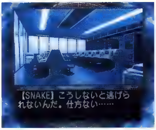
2
【タワー】
タワー前
・何度も考える
社長室
・中で激しく言い争っている2人の話を聞き、考える
・工藤社長、桜把を見て、話す
・工藤社長を殺そうとする桜把をビルから突き落とす

3
最上階エレベーターホール
・上ってきたエレベーターから杏子と　雄二が現れる
・杏子、雄二を見て、話す
・よろけながら、社長室から工藤社長が現れ、スネークが犯人だと言う
・振り向き、工藤社長を撃つ
・杏子を撃つ
社長室
・電話をかけ、救急車を呼ぶ

4
【喫茶店】
・モニカと話す、見るを繰り返す
・記憶についてなど、モニカにさまざまなことを聞く
・モニカと話す

1 証拠となりうるコンピュータを爆破

水族館を爆破したスネークだが、杏子は自分が犯人という証拠となりうるFAXを送ってきていた。杏子が手にする前にデータを変造したはずだったが、杏子はFAXデータを受け取ったときのオリジナルがコンピュータに残っているといいだす。コンピュータ室に隠れていたスネークはそれを爆破し、その場を逃げ出すのだった。



⇧FAXのデータを変造しても、元を見られたら元も子も無い

2 桜把の本性

手がかりを求めて、アルタイル社に乗り込んだスネークは、社長と桜把の激しい言い合いを目撃する。桜把は、研究成果を自分で独占し、会社を乗っ取ろうとしていた。桜把は社長を殺そうとするが、スネークによってビルの最上階から突き落とされてしまう。

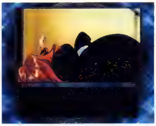
⇧アルタイルコーポレーションの社長室を覗いて見ると、工藤社長と桜把の2人が激しく口論していた

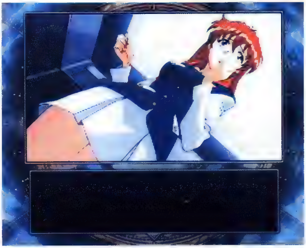
⇧工藤社長を殺し、自分がその座に付くという桜把。彼は自分の作戦の失敗でおかしくなってしまったのか

3 エレベーターホールでの出会い

社長室を出て、去ろうとすると開いたエレベーターから降りてきたのは、杏子と雄二だった。どこかぎこちない、ちぐはぐな会話を杏子と交わしていると、気を失っていた工藤社長が社長室から現れ、「スネークが、この事件の犯人」と叫ぶ。振り返るとスネークは銃を抜き、ためらいも無く工藤社長に引き金を引く。そして振り返り、その銃口を杏子へと向けて、銃を撃つのだった。

⇧細工したFAXのおかげで、自分を疑いきれていない様子の杏子

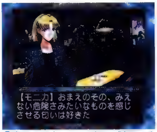




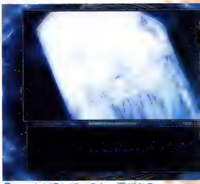
⇧バレてしまった。そう感じたスネークは社長に向け引き金を絞る。そして、その銃口を杏子へと

4 モニカとの交渉

意識のあった工藤社長のために救急車を呼び、タワーを後にするスネーク。ふらふらと向かったさきの喫茶店で待っていたのはモニカ。彼女はスネークが記憶を持っていることを悟っており、「記憶」を渡すように迫ってくる。それに対して、スネークは今まで謎だった「記憶」のことなどを教えてくれることを条件に、モニカへの協力を約束する。そしてスネークはモニカとともにエルディアへと飛ぶのだった。



⇧自分とスネークはどこか似ているというモニカ



⇧モニカと話していると、再びあの手術室の映像が頭にちらつく

スネーク編攻略チャート JUNE5

【王宮】
応接室
・モニカと話す
5 中庭
・モニカと話し、バスキーヤ派、ロメオス大司教について聞く
・応接室に戻るつもりがプリシアの部屋に迷い込む
プリシアの部屋
6 ・ソファー、ベッド、天井を何度か見る
・バルコニーに出る
バルコニー
・若い女性（プリシア）と出会う
・プリシアを見て、話す
プリシアの部屋
・プリシアと話す
応接室
・モニカを見て、話す
・考える
・ロメオス大司教を見て、何度か話す
・プリシアを見て、何度か話す
7 安置所
・EVEを見る
・EVEに記憶を与える、しかしEVEは目覚めない
【博物館】
国防省の隠し部屋
・モニカ、デップ大佐と話し、考える
【王宮】
中庭
8 ・マイナが現れる
・マイナを見る、話すを繰り返す
応接室
・辺りを見る
中庭
・庭師と出会う
【ホテル】
マイナの部屋
・マイナと話す、考えるを繰り返す
【広場】
・辺りを見る
【王宮】
応接室
・マイナ、プリシア、モニカについて考える
【安置室】
・辺りを見る
・プリシアを見る
【博物館】
博物館2階
・隠し部屋から漏れてくる話し声を聞いて、考える
博物館前
・モニカと話し、見るを繰り返す
【王宮】
プリシアの部屋
9 ・プリシアを見て、話す
ベランダ
・プリシアと話す
SNAKEの部屋
・デップ大佐、マイナ、プリシア、EVEについてそれぞれ何度か考える
・モニカのことを考える

5 どこか懐かしい中庭

エルディア王宮についたスネークは、女王との謁見を前に、モニカに国の大多数を占めるバスキーヤ派や、そのトップでプリシア女王の意見役のロメオス大司教の存在など、この国を内情を聞く。その話を聞いたこの中庭は日当たりもよく、美しい庭園なのだが、スネークはこの庭園から、なにか変な感じを受けるのだった。

⇧圧政で有名な前国王が作ったとは信じられない美しい庭園

6 迷い込んだプリシアの部屋

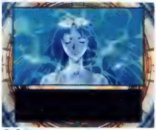
女王との謁見を待とうと、応接室に戻ろうとしたスネークだったが、道を間違えたのか見知らぬ豪華な部屋に迷い込む。その部屋にベランダがあるので、出てみるとそこには美しいエルディア人の女性がたたずんでいた。

⇧他の部屋とは違う素晴らしい内装の部屋。誰の部屋なのだろう

⇩ベランダで出会った女性。褐色の肌に金髪の美しい女性だ

7 目覚めないEVE

女王との謁見で、さっきベランダで会った女性がプリシアだったことを知ったスネーク。プリシアは望んでいなかったが、アメリカのエージェントであるモニカの強硬な態度で、EVEの覚醒を承認する。安置所に眠るEVE、その容貌に驚くスネーク。そして、目覚めさせるべく、「記憶」をEVEに与えるのだが、しかし…。



⇧「記憶」をEVEに与える。しかし、EVEは目覚めない…

8 マイナとの再会

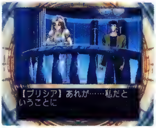
「記憶」を与えたのに目覚めないEVE。そんなことを考えていると不意に目隠しをされる。「だ～れだ？」とお茶目に現れたのは、あの喫茶店にいた少女、マイナだった。国費留学生として日本で勉強していた遺伝子工学の知識が必要となり、プリシアによって召還され、エルディアに帰ってきていたらしい。

⇧突然目隠しされる。この異国でお茶目なコトをするのは誰なんだ

⇩マイナはEVEの目覚めのために日本から一時的に呼び戻された

9 涙を見せるプリシア

王宮を歩いていたら、またも部屋を間違え、プリシアの部屋に迷い込んでしまう。プリシアは驚くが、少し話を聞いて欲しいとバルコニーへいざなう。そして、EVEとしてあそこに眠る御堂真弥子、そしてその思いを口にする。そして、スネークの胸の中で涙を流すのだった。



⇧ベランダでプリシアの話を聞く

⇧傍に心を打ち明けられる人のいない彼女の涙を、誰かのかわりに受け止める

スネーク編攻略チャート JUNE6

【王宮】
中庭
10 ・プリシアと話す
応接室
・一度、エントランスに向かい、また応接室に戻る
・モニカと話す
【博物館】
国防省隠し部屋
11 ・デップ大佐、モニカを見る
・老人（ロメオス大司教）が現われる
・老人を何度か見る
・デップ大佐、モニカを何度か見て、話す
・電話がかかってきて、EVEが消えたことを知る
・デップ大佐、モニカと話す
・杏子が記憶を持っているということを思いつく（アニメーション）
・モニカ、デップ大佐と話す
【ホテル】
フロント
・2階に上がろうとすると、女主人が現れ、そんな2人はいないと言う
マイナの部屋
・マイナがいる
杏子達の部屋
・窓、ベッド、床を見る
【王宮】
12 ・王宮の行ける場所全てで、1回ずつコマンドを選択する
ディスク入れ替えポイント
【王宮】
中庭
・庭師が現われ、プリシアがエニア村に向かったことを聞く
エントランス
・モニカが現れる
【エニア村】
村道
・子供と話す
教会
・老婆と話す
墓地
・教会に戻る
教会
・モニカと話す
【広場】
13 ・プリシアの演説を聞く（アニメーション）
【UnKnown】
14 ・何者かがLOSTONEを作動させる

10 慌ただしげなプリシア

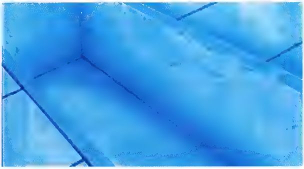
翌朝、王宮の中庭を訪れてみると、プリシアと出会った。「友達に会いに行く」と言って、慌ただしくその場をさるプリシア。その様子になんとなく疑問を感じるスネークだった。

◯なんかそわそわとしているプリシア。何を急いでいるのだろう

11 消えたEVE

博物館の隠し部屋にある国防省の分室を訪れていると1人の老人がやってくる。スーツ姿でわからなかったが先日あったロメオス大司教だった。民族主義のバスキーヤ派のトップはアメリカと裏でくっついていたのだ。そんな時、EVEが王宮の安置所から消えたという電話が届くのだった。

◯大司教は陰で国を売っていたのだ



◯EVEを安置していた場所には何も残っていなかった。EVEはどこへ？

12 プリシアを追ってエニア村へ

消えたEVEの消息を求め、王宮を巡るスネーク。庭師を見つけ話を聞くと、プリシアは大きな荷物を持って車で郊外のエニア村へ向かったらしい。モニカとともにエニア村へと向かう。怪しい葬儀の話を聞き、教会に向かうスネーク。しかし、そこにはすでにプリシアやEVEの姿はなく、自分が遅かったことに気づくのだった。

◯村では女性の葬儀が行われているらしい。話からしてEVEだ

◯教会を訪れたがもぬけの殻。どうやら一足遅かったようだ

13 敗北感の中のスネーク

王国内外にプリシアは前国王の遺産である万病に効果のあるADDを全世界に発表する。しかし、スネークの視線はプリシアではなく、その横に立つ杏子に注がれた。新米と思っていた彼女、そして自分が押さえていると思ったジョーカー、「記憶」は実はニセモノで、本物は杏子が持っていたという事実。スネークは敗北感の中で杏子を見つめるのだった。

◯◯プリシアの演説の中、スネークの視線は杏子に注がれていた

14 そして、LOSTONE…

プリシアの演説がTVから流れる薄暗い部屋の中で、何者かがプログラム「LOSTONE」を起動させる。

街行く人が、1人、1人と倒れていく。それがどんなに恐ろしいことなのか、何が世界に起ころうとしているという事実を知っているのは、このプログラムを実行したものしか知らないのだ……。

◯何者かによって起動させられたプログラム。これは一体!?

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYSIS

第3回

特別要救助者リストを公開！

BURNING RANGERS

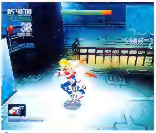
開発スタッフのメールのパスワードで、おまけモードが遊べることは前号でもお知らせしたとおり。今号は、その特別要救助者リストとそれぞれの内容を公開しよう！

発売日	発売中（2月26日）	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	30・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

開発スタッフを救助して おまけモードで遊んじゃおう！

『BR』では、すべてのミッションをクリアして、また最初から始めると、各ミッションのマップが変化する（マップジェネレート）。さらに、ジェネレート後のマップでは、要救助者として『BR』の開発スタッフ陣が出現することがあるのだ。彼らを救助してメールを受け取り、その中にあるパスワードを入力することで、下の表のような「おまけモード」を楽しむことができるぞ。

⬆ここでメールに書かれていたパスワードを入力します



⬆そうすると、クリスで遊べちゃったりもするわけです

ミッション1

見吉氏	1通目	ビッグでBGMモード1面が遊べるパスワード
	2通目	ビッグでBGMモード2面が遊べるパスワード
	3通目	ビッグでBGMモード3面が遊べるパスワード
岡野氏	1通目	リードでBGMモード3面が遊べるパスワード&EXTRA画像
	2通目	EXTRA画像
森屋氏	1通目	リードでBGMモード1面が遊べるパスワード&EXTRA画像
	2通目	リードでBGMモード2面が遊べるパスワード&EXTRA画像

ミッション2

東氏	1通目	なし
	2通目	ティリスでBGMモード2面が遊べるパスワード
	3通目	ティリスでBGMモード3面が遊べるパスワード&EXTRA画像
熊谷氏	1通目	なし
渡邊氏	1通目	イリアでBGMモード2面が遊べるパスワード
綿貫氏	1通目	EXTRA画像
	2通目	クリスでBGMモード3面が遊べるパスワード&EXTRA画像
	3通目	EXTRA画像
永道氏	1通目	クリスでBGMモード1面が遊べるパスワード
	2通目	クリスでBGMモード2面が遊べるパスワード
エリオット	1通目	なし
	2通目	なし
クラリス	1通目	なし
	2通目	EXTRA BGM

ミッション3

土橋氏	1通目	イリアでBGMモード1面が遊べるパスワード&EXTRA画像
節政氏	1通目	なし
	2通目	なし
	3通目	なし
瀬津丸氏	1通目	イリアでBGMモード3面が遊べるパスワード
	2通目	ショウでBGMモード1面が遊べるパスワード
	3通目	ショウでBGMモード2面が遊べるパスワード
幡谷氏	1通目	ショウでBGMモード1面が遊べるパスワード
清水氏	1通目	なし
松本氏	1通目	なし
	2通目	なし
	3通目	なし
大島氏	1通目	ティリスでBGMモード1面が遊べるパスワード&EXTRA画像
	2通目	ムービーテストパスワード
中氏	1通目	ナビゲーションテストパスワード
柴田氏	1通目	EXTRA画像3枚

メールは、ミッションをクリアするたびに最大5通までが送信される。ただし未読状態のメールがある場合、例えば未読が3通あったとしたら、新たに配信されるのは2通分しかなくなってしまう。常にメールは確認しておいた方がお得ということだ。なお、1通目のメールは送信されやすいが、2通目や3通目は後半や終盤でしか配信されないようになっている。

『NiGHTS』のエリオット&クラリスも登場

上の表のミッション2の特別要救助者に注目。なんと『NiGTHS』のエリオットとクラリスも『BR』に友情出演するのだ（プレイできないのは残念）。条件は、エリオットが『NiGHTS』の、クラリスが『Christmas NiGHTS』のバックアップデータ（スコアデータ）が存在すること。

ニールのメールでサブゲームが楽しめる

ミッション4までクリアした後に、ミッション3のイベント救助者ニールから2通目のメールが届くと、モードセレクト時にサブゲームの項目が出現する。このサブゲームの中身は、ミッション4途中のバーニングシップでのシューティングゲームと同一のもの。

©SEGA

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第3回

システム解析講座 Part3
エンディングの優先順位

女のコとのエンディングを見るために必要となるのが、ポイントの入るイベント。ポイントが入るイベントを見て、女のコのポイントを3ポイント以上にしないと、女のコとのエンディングにはならないのだ。ポイントが入るイベントには、①生死イベント（ただし華苗には生死イベントが存在しない）、②ポイントイベント、③黄金イベントがあり、黄金イベントは、ゴールドエンディングを見るために必要になる。女のコとのエンディングは、基本的にノーマルエンディングとゴールドエンディングの2つがあるが、梨代、子鈴、華苗には犯人対決イベントが用意されているぞ。

また、女のコのポイントが3ポイント以上あれば、最もポイントが多い女のコのエンディングになるが、最多となる女のコのポイントが同じになった場合は、優先順位によって誰とのエンディングになるかが決定する。最も優先されるのは梨代で、次いで子鈴、華苗、ノーマ、いつみ、千砂、真理絵となっている（右の表を参照）。

エンディングに影響するイベント

① 生死イベント
② ポイントイベント
③ 黄金イベント

女のコの優先順位

① 笹本 梨代
② 白川 子鈴
③ 華苗
④ ノーマ・ウェンディ
⑤ 羽鳥 いつみ
⑥ 青木 千砂
⑦ 椎名 真理絵

千砂・いつみ・華苗の必見イベントを完全ガイド!!

慟哭 doukoku そして…

発売日	発売中（2月26日）
発売元	データイースト
開発元	データイースト
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	18~48・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

第3回目となる今回は、千砂・いつみ・華苗のキャラクタ別攻略をお届けする。基本的にはすべての女のコを救出することを目的としているが、それによって見られなくなるイベントについてもしっかりとフォローしているぞ。また、すべてのキャラクタのエンディングの優先順位も公開!!

©DATA EAST／STUDIOライン

覚えていますか？ ハンカチに書いた約束

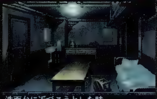
青木 千砂

B 82
W 56
H 82

イベントの発生条件が厳しく、エンディングの優先順位も真理絵に次いで低いため、エンディングを見るのがとても難しい千砂。最も厳しい黄金イベントの条件は、①メイド部屋のチョウを見ている、②「弓矢」を入手している、③千砂と一緒にピラニア室のチョウを見ている、④千砂、子鈴、いつみが生きている、となっている。

重要イベント
メイド部屋のチョウ

千砂の場合、ゴールドエンディングを見るために必要なイベントがゲーム開始直後にある。最初にメイド部屋で目覚めたら、部屋を出る前に「流し」か「蛇口」をクリックしてモンシロチョウを出現させること。モンシロチョウは、黄金イベントへの重要な伏線になっているぞ。また、弓矢の間で弓矢を取っておくことも忘れずに。



⬆メイド部屋で目覚めたら、モンシロチョウを見ておくこと

FOR THE COMPLETE「浴室にて」

ここでは、見逃しやすいイベント「浴室にて2（千砂のシャワーシーン）」を紹介しておこう。ボイラー室にあるヒビの入った水道管をガムテープで巻いたら、脱衣所の割れた扉をボイラー室にあった鏡でふさぐ。神田川に会ってから脱衣所に行くと選択肢が出るので、「様子を見る」を選んで脱衣所に入ろう。扉をふさいでいる鏡を見るといつみのシャワーシーンが見られるが、続いてもう一度鏡をのぞくと千砂の姿も…。

⬆脱衣所のドアをふさいだ鏡をみるといつみのシャワーシーンに、再び鏡をのぞいてみると…

⬅もちろん千砂も一緒にシャワーを浴びてます。「浴室にて2」は本来いつみのCGだけど…

ポイントイベント
ピンクの紙袋－千砂編－

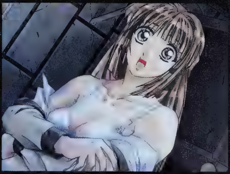
⬆紙袋を落としたといういつみ。アイテムを使って取ってあげよう

いつみが落としたというピンクの紙袋を、「釣り針と糸」で手に入れると千砂に1ポイントが入る。紙袋を千砂に渡したら、二階へ上がる階段の近くに行こう。倒れている千砂といつみを見ることになるはずだ。千砂＆いつみと別れてから、一階トイレに行くと…。

⬇階段近くで倒れていた千砂といつみ。2人とも大丈夫かな…

⬆「釣り針と糸」を使って紙袋を取ると、千砂に1ポイント。いつみのおみやげだという紙袋を千砂に渡すことになる

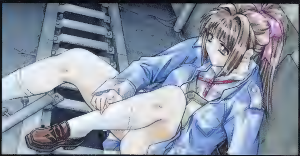
➡倒れていた千砂といつみを見てから、一階のトイレへ行くと千砂がいるはず。しばらく千砂を見ていたら、気づかれてしまったが…



生死イベント
動けなくなった千砂

応接間で千砂がリボンをつけているのを見てから洗車場の奥に行くと、千砂の生死イベントが発生する。救出できれば、もちろん千砂に1ポイント。千砂を救出したら、千砂にもらった鍵で二階へ。二階から一階へ戻るときには、電子ロックの扉を開けないこと。

➡救出するためには、十字ドライバーを手に入れていないと…



慟哭　そして…

ポイントイベント
ハト時計の秘密

二階から一階へ戻るとノーマの生死イベントが発生する。ノーマを救出したら、広い部屋で真理絵先生と子鈴さんに会うこと。広い部屋を出たら、台所へ入ろう。二階の電子ロックの扉を開けていなければ、台所から出たときに千砂といつみに会えるはずだ。2人は一緒に台所へ入っていくが、やがて千砂だけがどこかへ行ってしまうので、千砂を追って応接間へ。「一緒にいつみを探す」という選択肢を選ぶと千砂に1ポイントが入るぞ。さらに千砂が一緒のときに、時計部屋にあるハト時計のトラップを解くとイベントグラフィックが見られる。またゴールドエンディングが見たければ、千砂と行動しているときに、ピラニア室でモンシロチョウを見ておこう。

⇧応接間に行くと「木彫りの鳥」を手にした千砂がいる

千砂：「見ないで下さい！」

⇧千砂と一緒にいるときに「木彫りの鳥」にあったヒントから、時計部屋にあるハト時計のトラップを解くと、「カード」が手に入るのだが…

⇨ハト時計のトラップを解いたら、だんろ部屋に入る前にピラニア室へ。観葉植物をクリックすると出現するチョウを千砂と一緒に見ておこう

AND ANALYZE

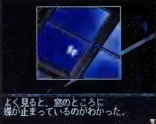
黄金イベント
Moonlight Promise

いつみの生死イベントでいつみを救出したら、一階の階段から二階へ。条件を満たしていれば、二階へ行かずに千砂の黄金イベントが発生するはずだ。

黄金イベントでは、モンシロチョウを逃がすため、千砂が弓矢で窓を開けることになるのだが…。月明かりの下、千砂がハンカチに書いた約束とは…？

⇧いつみを救出してから、二階へ行く階段を上ろうとすると千砂が…

⇩チョウを窓から逃がすため、千砂に弓矢を渡すことに

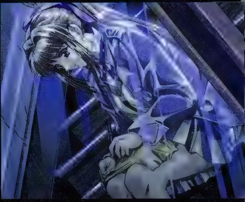


⇧窓を見ると、千砂と一緒にピラニア室で見たチョウの姿が

⇨窓に向かって弓を構える千砂。チョウを逃がすことができるのか

千砂：「約束です。言うことをきいて下さい」

⇧⇩何でも言うことをきくという約束をしたのだが、千砂はハンカチに何を書いたのか…



アタシだって落ち込むこともあるんだから…

羽鳥いつみ

B 83
W 56
H 85

いつみの場合、千砂とポイントイベントが同時に発生してしまうため、千砂との同時攻略が不可能になっている。ゴールドエンディングを見るためには、千砂とノーマが生きていなくてはならないというのが条件。またいつみには、女のコを救出できなかった場合に起きるイベントのグラフィックがある。

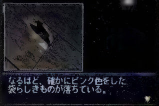
重要イベント
ガム取って～

洗車場で発生するいつみがガムを踏んで困っているイベントでは、「棒」を使ってガムを取ること。「棒」が「ガムつき棒」になるはずだ。もちろんイベント発生前に洗車場で「棒」を取っておかないと、「ガムつき棒」を手に入れることはできなくなってしまうぞ。

↑ガムを「棒」で取ると、「ガムつき棒」というアイテムになる
←靴についたガムを取ってもポイントは入らないが、「ガムつき棒」が…

ポイントイベント
ピンクの紙袋－いつみ編－

金庫を発見すると、一階の廊下でピンクの紙袋イベントが発生する。いつみが落としたピンクの紙袋を「ガムつき棒」で手に入れると、いつみに1ポイント入る。くれぐれも紙袋を取る前に、二階へ行ったり、「鍵04」を使って扉を開けたりしないこと。



↑ピンクの紙袋を落としたといつみに言われて、床をのぞくと…

↓「ガムつき棒」で紙袋を取ると、いつみに1ポイントだ

ポイントイベント
千砂がいないけど…

ノーマの生死イベントでノーマを救出したら、広い部屋で真理絵先生と子鈴さんに会ってから台所へ。二階の電子ロックの扉を開けていなければ、台所から出たときに千砂といつみに会えるはずだ。

↓台所から出ていつみと千砂に会えたらイベントが発生

2人は一緒に台所へ入っていくが、やがて千砂だけがどこかへ行ってしまう。いつみのポイントがほしければ、千砂を追わずに台所へ入っていつみを探そう。いつみは、ダイニングテーブルの下にいるぞ。会話で「一緒に青木さんを探す」を選ぶと、いつみに1ポイントだ。

↑テーブルから出てきたいつみと会話して「一緒に青木さんを探す」という選択肢を選ぶと、いつみに1ポイント入る
←千砂が台所から出ていってから、台所へ入るとダイニングテーブルの下にいつみの姿が。いつみは何かを探しているみたいなのだが…

FOR THE COMPLETE「意気消沈」

いつみには、女のコを助けられなかった場合に発生するイベントのグラフィックがある。「意気消沈」は、千砂を救出できなかったときに見られるようになっているので、二階から一階へ戻ったら洗車場で千砂の遺留品を確認しておく。だんろ部屋から梨代が走り去るのを見てから、屋根裏部屋に行くといつみが落ち込んでいるはずだ。

↑千砂を救出できなかった場合にイベントが発生する
←屋根裏部屋で落ち込むいつみは何を想うのか…？

黄金イベント
エレベータにいつみと2人…

真理絵先生を救出してから、「鍵05」で扉を開けると、階段部屋に入れるようになる。しかし階段部屋へは入らずに、一階のエレベータ前へ行くと、いつみがいるはずだ。いつみと一緒に千砂を探すことにすれば、いつみの黄金イベントが発生するぞ。エレベータが故障して、いつみと一緒に閉じ込められてしまうのだが…。

⬆いつみと一緒にエレベータに閉じ込められてしまった。どうしよう…

いつみ：「このままどうにかなるなら…」

⬆座り込んでしまったいつみ。確かにエレベータが動くようになるまで何もできないな…

➡「前向きに考えることにした」といういつみ。だからって何で服を脱ぎ始めるんだ…？

いつみ：「アタシ、前向きに考えることにした」

FOR THE COMPLETE「本気か？」

「本気か？」は、子鈴さんを救出できなかったときに発生する。メイド部屋で子鈴さんが落としたメモを見るか、賞状部屋にあるトロフィーのトラップに失敗すると、賞状部屋から出たときにいつみと出会うはず。いつみが去ってから、資料室の近くへ行くと…。

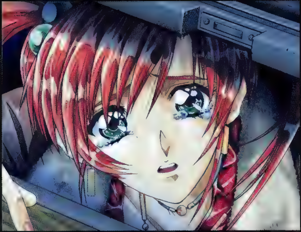
⬆賞状部屋を出たら、いつみと出会うことに

⬇資料室の前に行くと、再びいつみに会うはずだが…

⬅苦しそうな表情をしたいつみと一緒に、近くの資料室へ入っていくことになる。いつみは大丈夫なのだろうか…？

生死イベント
死体とともに床下へ

ピラニア室を出てから発生するいつみの生死イベントでは、「古びた鍵」がないといつみを助けられない。ピラニア室を出る前に「古びた鍵」を取っておくこと。だんろ部屋では、「古びた鍵」を使っていつみを床下収納に隠したら、自分はだんろかテーブルに。



⬆⬅いつみを助けるには、「古びた鍵」を使っていつみを床下収納へ隠すこと

COMPLETE ATTACK AND ANALYZE

きっと忘れない。また会う時まで…

華苗

B74
W52
H77

華苗のゴールドエンディング（犯人対決）を見るためには、梨代や子鈴のポイントを取りすぎないことと、ホールにラダーをかけておくことを忘れないように。ノーマルエンディングを見るには、ホールにラダーをかけなければいい。また、華苗は一度でも見ないイベントがあると、二度と華苗に会えなくなってしまう。

重要イベント 屋根裏部屋の出会い

⬆屋根裏部屋で出会った少女はどこか悲しそうな瞳をしていた…

千砂からもらった鍵を使って、エレベータで二階へ行くと、初めて華苗に会うことができる。機械室に入る前に屋根裏部屋に行くと、見知らぬ少女（華苗）に出会うはずだ。少女はすぐに立ち去ってしまうのだが…。

⬇二階の廊下へ降りると、少女と再会することができるが…

重要イベント ささやかなプレゼント

屋根裏部屋で少女と会っていれば、「コイン」を使って機械室に入ると、少女と再会することになる。調節パネルに置いていた人差し指をレバーに思い切り挟んで大声を上げると、少女は走り去ってしまうが、廊下に出るとバンソウコウが置かれているのに気づく。きっと彼女からのプレゼントなんだろう…。

⬅機械室に入ると、誰かの気配が。ドアを見てみると、屋根裏部屋にいた少女が不安そうに見つめている。どうしたのだろう？

ポイントイベント 廊下にいた仔犬

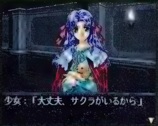
ノーマを浴槽から救出して応接間の近くへ行くと、少女が抱えていた仔犬がいる。仔犬に「わんわんグルメ」をあげると、少女と再会できるはず。少女が現れれば、華苗のポイントが入る。

⬆廊下にいた仔犬に「わんわんグルメ」をあげると…

⬇仔犬を探していた少女と会うことができる（華苗に1ポイント）

重要イベント 聞けたのは仔犬の名前

仔犬に「わんわんグルメ」をあげてからだんろ部屋に行くと、梨代が走り去っていく。だんろ部屋を出て真理絵先生に会うと、ノーマをだんろ部屋に連れていくことになる。ノーマや先生と別れてアトリエの近くに行くと、少女に出会えるはず。少女は抱いている仔犬の名前を教えてくれるが、またどこかへ行ってしまう…。



⬆仔犬の名前はサクラというらしい。いい名前だな…

重要イベント 名前は…華苗（かなえ）

ホールで柱と泣いている子鈴さんを見てから資料室に行くと、少女に会うことができる。少女は名前を思い出したと言って、夢で少年が教えてくれた「華苗」という名前が自分の名前ではないかと言う。会話での選択肢はどちらを選んでもいいが、「それが彼女の本当の名前だと思う」を選ぶと少女がほほえんでくれる。

⬅➡やっと少女の名前が華苗だと知ることができる

ポイントイベント
少女の異変は突然に

だんろ部屋に行って、真理絵先生とノーマがだんろ部屋を出ていくことになったら、誰もいないだんろ部屋に入ろう。部屋を出ると、華苗が立っているはず。華苗に会えれば、イベントが発生。だんろ部屋へ入った華苗は突然苦しみ始めるが、華苗の手に触れると…。

⬇だんろ部屋を出た真理絵先生とノーマはどこかへ行ってしまう

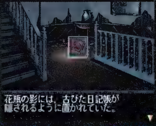
⬇だんろ部屋へ入ると突然苦しみ始める華苗。何とかしたいが…

⬇だんろ部屋へ入ってから部屋を出ると、華苗と出会うことに

華苗:「い…息…できな…っ」

重要イベント
日記帳の持ち主は…？

「鍵05」を使って階段部屋に入ると、一階の踊り場に行けるはず。一階の踊り場で花瓶を調べると、日記帳を発見するが、仔犬がどこかへ運んでしまう。やがて仔犬を探していた華苗が現れるが…。

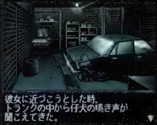


⬆階段の踊り場にあった花瓶を調べると日記帳が見つかる

⬇日記帳は仔犬が運んでしまうが、仔犬を探していた華苗に会える

ポイントイベント
閉じ込められた仔犬

地下一階で華苗の悲鳴を聞いてからガレージに行くと、廃車のトランクに閉じ込められた仔犬を心配そうに見つめる華苗に出会う。仔犬を助け出すことができれば、華苗に1ポイントが入る。



⬆仔犬を助けるためには、万力に固定された「謎の鍵」を使う

⬇仔犬を助けることができれば、華苗もほほえんでくれる

黄金イベント
Smile Again

すでにホールにラダーをかけていた場合、カセットテープを持ってホールへ行くと華苗の黄金イベントが発生する。梨代か子鈴の犯人対決条件を満たさずに華苗の黄金イベントを見たら、廃屋を脱出する前に華苗の犯人対決イベントが起きるはずだ。

華苗:「思い出したいの。自分のこと」

⬆ホールで華苗に出会うと黄金イベントに

⮕ホールに座り込む華苗。何だか心配だな

推奨年齢
年齢制限
18才以上
夏休み待ちきれなくて・・・
高校3年の夏休みファミリーレストランで繰り広げられる
恋愛シミュレーション
＊画面は開発中のものです。
おすすめMENU
♥ゲームの舞台となる
ファミリーレストランの
制服を選べる
「ユニフォームセレクトモード」
♥魅力いっぱいの
「女の子のフル音声」
♥セガサターン版だけの
「オリジナルアニメ、追加シナリオ」
好評発売中!
プリントシール・
トレーディングカード入り
価格¥6,800
♥セガサターン版
遂に登場♥
Piaキャロットへようこそ!!
©カクテル・ソフト／キッド 1998
株式会社キッド 〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com
KID
Kindle Imagine Develop
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表するものとして表示を承認したものです。
CRI ADX はCRIの商標です。

闘魂伝授

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

Game(ゲーム)研究所

今号は一挙に6本のソフトが当研究所に送りこまれてきた。どの攻略もより深く研究されたものばかり。困った時はこれを見て勇気を持て！

プロ野球チームもつくろう！ ……………P105
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 ………P112
テクノモーター ………………………………P116
プロ野球 グレイテストナイン'98 ……P108
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング …………P114
スーチーパイアドベンチャードキドキ♡ナイトメア…………P118

隠しキャンプ地、架空首脳陣情報と編集部パスワード対戦結果だ

プロ野球チームもつくろう！

発売日	発売中（2月19日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	437・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

第3回目の攻略は、隠し場所である「月」を含めたキャンプ地の練習効果と、架空選手の首脳陣能力を紹介。編集部内パスワード対戦大会もあるぞ。

隠しキャンプ地「月」で無重力変化球を身に付ける

キャンプ地は毎年の成績により増えていくのだが、通常の方法では行けない場所もある。1つは台湾で、ここは本拠地を沖縄にした時だけ選択肢として現れる。もう1つは月で、ここは自球団に宇宙人がいないと行くことはできない。宇宙人は海外スカウトが発見してくれることがあるのだが、確率は低い。月へのキャンプ費用は3億円台と、キャンプ地の中では最も費用が高い。投手のオリジナル練習は、「宇宙で泳ぎ回りつつ、超変化球の特訓をする」というもので、変化球と球速に効果がある。野手は「月の石をボールに見立て、宇宙遊泳をしながら打撃を鍛える」というもので、巧打力と走力に効果がある。巧打力などは、パラメータの4分の1くらいは伸びるぞ。

●残念ながら、かぐや姫はどこにもいませんでした

宇宙人を連れてくる海外スカウトを雇う

大量にいる海外スカウトだが、宇宙人を探し当てる確率は低く、ほとんどが10～20%の割合だ。下記のスカウト2名だけが、50%の確率で探し当ててくれる。海外スカウト候補は毎月ランダムで変わるので、この2名が現れたら早急に雇っておこう。この2名がリストアップされる確率も低いので、成功までは数年かかるかも。ちなみに犬、サル、ロボットを連れてくることもあるぞ。

●ちなみにこの人はロボット。パラメータの伸びは人間とどう違うのだろうか

名前	年俸	人種の割合
ソロモン	4200万	アメリカ人50%、人間以外50%
テンペスト	1500万	アメリカ人30%、アジア人20%、人間以外50%

キャンプ地オリジナル練習で伸びるパラメータ

ここでは、キャンプ地オリジナル練習をした時に伸びるパラメータを掲載する。○が伸びるパラメータで、それ以外は伸びない。しかし伸び率は通常の練習よりも大きいので、2月中はこの練習のみ行って損はない。

キャンプ地（オリジナル練習名）	投手の伸びるパラメータ							野手の伸びるパラメータ									
	体力	変化球	球威	制球	球速	人気	ピンチ	体力	巧打力	長打力	守備力	走力	人気	チャンス	小技	肩	キャッチャーリード
自球場（草刈り）	○		○					○		○							
沖縄（ハブと格闘）	○						○	○						○			
台湾（プロ交流）				○	○						○						
ハワイ（ハワイアンダンス）	○			○				○							○		
オーストラリア（カンガルーと格闘）	○		○				○	○		○				○			
アリゾナ（砂漠ランニング）	○		○		○			○		○		○					
エジプト（ピラミッド登頂）	○	○		○			○	○				○		○			
アマゾン（アマゾン川遊泳）	○		○		○			○	○			○					
月（宇宙遊泳）		○			○				○			○					

©SEGA

架空選手の監督、コーチ能力と最高能力の海外スカウト表

前号に引き続き、今回は架空選手を監督、コーチにした時に効果がある選手のパラメータを公開する。架空選手は、1度新人選手として登場した後、10年後くらいに引退して初めて監督、コーチとしてリストに上がる。よってプレイ年数が10年以上経たないと見ることはできないだろう。総合的に見ると、監督は石井豊彦、投手コーチは園井悟、野手コーチは九重海山が優れているようだ。現役OBよりも能力は高め。

名前	年齢	年俸	監督時に影響を与えるパラメータ						コーチ時に影響を与えるパラメータ										
			野手系成長	投手系成長	人気成長	作戦思考	投手修正	打者修正	体力成長	巧打成長	長打成長	小技成長	チャンス成長	走力成長	選球眼	守備成長	肩成長	CL成長	人気成長
九重 海山	22	1億	5	3	5	7	3	3	7	7	5	3	7	3	3	5	5	7	5
山田 貫太郎	23	9500万	5	3	6	3	4	4	4	4	4	0	5	0	5	7	3	5	6
笠原 剛	24	8500万	3	3	3	3	3	3	2	2	2	7	2	3	4	4	4	4	3
霜月 登一	23	7500万	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3
高木 藤夫	23	8000万	3	3	0	7	4	4	0	0	7	0	0	0	0	7	7	7	0
加藤 次郎	18	7500万	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3
桜井 稔	22	8000万	3	2	4	4	2	4	3	5	5	3	4	3	0	3	5	3	4
菖蒲 龍	18	9500万	5	2	5	5	3	4	3	5	5	5	4	5	5	4	0	2	5
諸江 はるか	18	8200万	3	3	7	2	3	4	2	5	3	5	7	3	3	0	3	3	7
宗方 雷蔵	22	8500万	4	2	2	7	1	5	5	2	5	4	2	5	0	5	4	2	2
清水 隼人	18	7000万	4	2	4	3	3	3	2	4	2	4	2	2	4	0	5	3	4
一文字 真	18	9000万	4	2	7	5	3	4	2	5	2	5	4	7	0	5	3	3	7
鵜田 要	18	5000万	3	2	4	3	2	3	2	2	2	7	2	4	5	2	4	2	4
若菜 禎章	22	6500万	4	2	3	2	2	4	3	5	3	0	5	2	1	1	1	2	3
赤川 勝	24	6500万	3	2	4	5	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4
奄美 半蔵	23	9500万	4	2	5	0	3	3	0	7	0	7	7	7	7	7	0	3	5
小林 修作	24	8000万	5	2	7	7	0	7	4	5	5	0	7	0	3	3	3	2	7
新田 隼人	26	7000万	3	2	3	2	2	3	2	5	1	5	0	5	5	5	0	2	3
高科 一樹	23	7000万	3	2	4	3	1	4	3	3	3	3	1	4	2	6	1	3	4
宮 貫太郎	18	7500万	3	3	3	3	3	3	3	3	3	7	3	3	3	3	3	3	3
谷 秀浩	22	7000万	4	2	3	3	2	3	3	5	0	5	3	4	3	5	3	2	3
遠藤 乱	21	8500万	5	2	5	7	1	5	4	3	5	3	3	4	4	5	3	3	5
大谷 昭仁	25	9000万	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
橋本 勝彦	23	4500万	3	2	2	4	2	3	4	2	4	2	2	2	7	2	7	0	2
笠原 博之	18	7000万	3	3	2	5	2	3	2	5	1	5	4	4	2	5	1	2	2
芳武 嵐	18	6500万	3	2	7	7	0	7	3	0	7	0	7	0	7	0	3	0	7
須田 昌也	24	7000万	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
守 陸	23	9000万	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
環 敏次	24	8500万	3	2	3	7	3	4	2	4	2	4	5	4	3	4	2	4	3
阿部 緋火流	22	8000万	3	3	3	3	3	3	2	5	2	5	4	5	4	5	1	3	3
関 勉	21	1億	5	2	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0
石原 貞治	22	7000万	3	2	3	3	3	3	5	5	2	2	0	4	2	2	4	3	3
数 輝秀	18	8500万	5	2	5	6	2	4	5	2	5	1	4	2	2	6	4	2	5
梶岡 泰光	22	7500万	4	2	4	5	3	3	4	2	4	2	5	4	2	4	2	3	4
松前 安彦	21	8500万	4	3	5	0	4	4	0	0	0	7	7	7	7	7	0	0	5
八代 倉之助	18	6500万	4	2	2	5	2	4	3	3	4	2	5	1	1	0	5	3	2
谷 千春	18	8000万	5	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	2	0	5	2	2	4
増田 実雄	23	8000万	3	3	3	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	7	3	3	3
嶋 貫	24	7000万	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	2	4	3	4	4	3	3
相馬 一也	18	9000万	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4	0	4	3	7	7	3	3

少ない捕手候補の中では貴重な人材だ

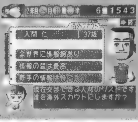
表の見方

能力は0～7の8段階あり、数値が多いほど高い。0でも全く成長しないわけではない。「作[illegible]攻撃的で、低いほど堅実、守備的な戦法をするということ。

名前	年齢	年俸	監督時に影響を与えるパラメータ						コーチ時に影響を与えるパラメータ							
			野手系成長	投手系成長	人気成長	作戦思考	投手修正	打者修正	体力成長	球速成長	球威成長	制球成長	変化成長	投球術成長	ピンチ成長	人気成長
石井 豊彦	24	9000万	3	6	7	7	7	0	4	4	4	4	4	4	7	7
山久 三伸	24	7500万	2	5	4	7	5	2	4	7	3	1	2	3	5	4
徳永 昌也	21	9000万	2	6	6	5	3	3	7	3	7	7	7	3	7	6
双海 慶雄	24	8000万	3	4	2	3	4	3	4	3	5	4	5	3	3	2
園井 悟	21	9500万	2	6	7	4	5	2	5	3	4	7	7	7	7	7
如月 忍	22	9000万	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
新井 道雄	20	7000万	2	4	3	3	4	3	5	4	4	2	2	4	3	3
斎藤 健司	18	6500万	2	4	4	5	4	2	4	3	4	4	2	5	5	4
河本 鬼茂	22	8500万	2	5	5	7	3	3	5	7	7	3	3	3	7	5
獅子堂 影布	22	7500万	3	5	6	4	4	2	3	4	3	4	5	2	3	6
川本 真麟	25	7000万	2	4	4	5	3	3	4	3	5	5	2	4	4	4
川島 京	18	8500万	3	5	5	4	4	2	2	4	5	3	7	4	4	5
福本 疾風	23	7000万	2	3	4	5	4	3	4	7	0	3	3	7	5	4
小林 未来	22	6500万	2	4	3	3	4	2	2	3	4	7	2	4	3	3
天野 九十九	18	8000万	3	4	4	6	3	3	5	7	7	0	0	7	7	4
脇坂 長蔵	18	6000万	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	5	6	3	3
中部 樹	24	6000万	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	6	3
橘 要	22	6000万	3	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	4	4	4
鈴木 操士	24	7000万	3	4	2	5	3	2	4	4	0	5	5	5	3	2
金沢 貫勇	24	7500万	3	4	4	7	7	0	4	4	2	2	2	5	4	4
前川 勲	24	8000万	2	5	3	1	4	4	2	2	3	5	5	5	3	3
神部 俊和	24	6000万	2	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	7	3
佐藤 清孝	18	6500万	3	3	5	4	5	2	2	2	7	1	0	5	2	5
寺岡 誠二	24	8000万	3	5	3	5	5	1	7	7	3	1	2	3	4	3
小鳥遊 美奈	18	7000万	3	3	7	4	4	4	3	3	3	3	3	3	7	7
見城 裕太	18	8500万	1	7	5	7	6	2	7	7	7	0	0	0	3	5
北 陸奥	18	7000万	2	4	1	3	4	2	5	4	4	4	4	3	5	1
西村 忠仁	22	7500万	3	4	3	7	5	1	3	0	0	7	7	7	3	3
国見 有人	22	6000万	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
佐竹 満	19	8000万	3	4	7	3	4	4	3	3	3	3	3	7	7	7
柏木 憲治	18	6500万	2	4	3	5	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3
石井 将海	24	6000万	3	3	5	4	4	1	7	4	4	2	3	3	2	5
伊藤 幸一	18	6000万	2	4	4	2	4	1	2	4	4	4	1	1	7	4
森田 誠	23	6000万	2	3	3	7	7	0	7	0	0	0	0	7	7	3
安井 光親	18	6000万	2	3	2	4	3	3	2	4	2	4	2	4	3	2
長谷川 哲也	22	7000万	3	3	3	3	5	1	3	3	3	5	4	6	3	3
沢村 紀洋	22	9500万	3	5	5	3	7	0	7	7	7	7	0	0	7	5
佐野 貴久	24	6000万	2	4	4	4	3	3	0	7	0	0	7	0	7	4
小谷 孝司	20	7500万	2	3	3	5	4	4	4	4	4	4	6	1	3	3
中根 政彦	24	6000万	2	3	3	3	5	1	3	3	3	3	3	3	7	3

最高レベルの選手を連れてくる海外スカウト

海外スカウトは100人近くいるが、連れてくる選手の質も千差万別。その中でも右記の7人は、最高の選手を探してくるスカウト達だ。この中でも年俸が安いミリガンなどはオススメといえる。ただしスカウトによって得意なポジション、国籍というものが存在する。例えばミリガンはアメリカ以外にはパイプがない。また、アルフレッドは投手情報が豊富だが、それ以外のポジションの情報は少ない。逆に入間と劉は野手情報が多いが、ピッチャーの情報は少ないといったところ。国籍はあまり関係ないと思われるが、前号のインタビューでも言っていたように、アジアには安くて良い選手が多いようだ。試してみる価値はあるぞ。



コメントも最高の評価

名前	年俸	人種の割合
ミリガン	8000万	アメリカ50% 南米40%、人間以外10%
アルフレッド	8000万	南米60%、アジア20% ヨーロッパ10%、人間以外10%
都築 道夫	8500万	アメリカ40%、南米20%、アジア20% ヨーロッパ10%、人間以外10%
入間 仁	9000万	アメリカ30%、南米20%、アジア20% ヨーロッパ20%、人間以外10%
劉 前高	9000万	アジア80%、人間以外20%
ハイマン	9200万	アメリカ20%、南米30%、アジア30% ヨーロッパ20%
周 徳則	9500万	アメリカ10%、南米20%、アジア50% ヨーロッパ10%、人間以外10%

編集部&開発陣の4チームで第1回最強チーム決定戦!

読者のパスワード対戦の前に1回我々で試してみようということで、編集部の猛者3人に前号載せた開発陣の計4チームで対戦をやってみた。編集部の3人は全員10年も経っておらず、23年目の開発陣にはかなわないと思われたが、意外な結果となった。では4チームを紹介しよう。

札幌タイガース(5年目)

元は阪神だが、投手陣はすべてトレードに出してしまった。野手では新庄の長打力がかなり伸び、ホームランは30本程度打ってくれた。しかし中心は元巨人の高橋、清水。この5年目で初優勝という不安なチーム。トホホ。(平岡)

鹿児島ジェリーフィッシュ(7年目)

エディット選手がかなり伸びた。捕手のピカールは守備力が最高値までいっている。OBの松本、篠塚もそこそこのパラメータ。でもあと2年は欲しかった。そうすれば最強になったのに…。投手不足も悩みのタネ。(田村)

札幌ダイナマイツ(8年目)

元はジャイアンツ。かなりトレードしたが、松井、高橋、清水は残している。そうそうに城島を取り、ピッチャーがかなり楽になった。3年連続優勝中で、今は世界選抜と戦っている最中。打線はかなり強力になっている。(加藤)

千葉ホークス(23年目)

前号に掲載した、開発陣チームのパスワードを入力している。3番中西、4番王、そしてピッチャーが稲尾と、23年目だけあってかなりオールスターっぽくなっている。中でも稲尾はすべての評価値がSランク。鉄腕がよみがえるか?

対戦ルール

各チームそれぞれ2試合ずつのリーグ戦方式によって争う。勝利数が同じなら決勝戦で決着をつける。先発は当初変更なしでいこうとしたのだが、3チームに石井一久がいることが判明し、1試合ずつ先発を代えて戦うことにした。

優勝は8年目でも札幌ダイナマイツ

試合結果は下記の通り。4勝2敗で札幌ダイナマイツが優勝した。プレイ年数23年目で、当初優勝候補と目されていた千葉ホークスは2勝4敗で最下位だった。強力打線も1試合を除いてほとんど点が取れていないという沈黙ぶり。稲尾は全く点を取られていないというのに…。

	タイガース	ジェリーフィッシュ	ダイナマイツ	ホークス	勝敗
タイガース		0−2 1−0	2−5 3−2	1−0 0−12	3勝3敗
ジェリーフィッシュ	2−0 0−1		2−4 2−0	4−0 1−2	3勝3敗
ダイナマイツ	5−2 2−3	4−2 0−2		1−0 1−0	4勝2敗
ホークス	0−1 12−0	0−4 2−1	0−1 0−1		2勝4敗

総評〜先発の大黒柱がカギ

わかったことその1、石井一久と稲尾和久恐るべし。その2、松井秀喜恐るべしということだった。ダイナマイツは横山竜士もすばらしい投手に成長していた。また、石井一久同士が投げ合った試合では投手戦となり、延長にもつれこむこともあった。タイガース、ジェリーフィッシュは石井以外の投手がまだMAXまで成長していないのが敗因か。全体的に見て、プレイ年数が経っているほうが強いわけでもなさそうだ。

⬆石井はペナントでも大活躍。早めにトレードで取っておくことをオススメする

⬆松井も常に三冠王争いに加わってくる。敵に回したら恐ろしい存在になるぞ

札幌ダイナマイツ(8年目)パスワード

れ	O	N	ら	う	さ	あ	あ	と	L	A	た	ほ	ら	へ	F	み
ち	ち	む	し	ほ	M	み	J	よ	の	た	J	み	N	も	I	E
I	て	M	A	I	ん	は	O	さ	た	こ	ゆ	ま	わ	I	R	K
れ	の	I	け	H	す	よ	B	む	M	る	い	を	か	く	ひ	O
を	E	す	I	A	あ	す	つ	P	G	む	ん	N	に	り	I	N
ん	り	て	つ	せ	み	に	せ	は	う	I	し	か	ね	か	L	く

第1回 サタFAN最強リーグ決定トーナメント開催

今回から正式に最強トーナメントとして開催。プレイ年数が経つほど強いわけではないので、この時点で最強と思ったら即応募だ。今までに応募してくれた人も有効です。パスワードは英語とひらがなを色分けし、また書いた後1回自分で入れて確かめてから応募して下さい。監督名も書いてね。締め切りは4月24日消印有効。

〒105−8622 東京都港区東新橋1−1−16
TIMサターンFAN編集部「野球つくトーナメント」係

セ・パ全12球団＋2球団の全選手データを網羅！

プロ野球 グレイテストナイン'98

発売日	発売中（3月26日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	スポーツ
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時（ホームラン競争時4人交代）
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	257・ブレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

野球ゲームの楽しみと言えば、勝ち負けもさることながら、ひいき選手の活躍も気になるところ。本作でのあなたのひいき選手の能力やいかに？

選手の個性を見極めて試合を有利に運ぶのだ！

本作に登場する選手は、セ・パ両リーグ、オリジナルチームを合わせて計504人。今回はその全選手のデータを紹介していく。先発メンバーに誰を使うか、リリーフや代打に誰を投入するべきか、自チームのデータを十分に検証しておこう。もちろん敵となる他チームの研究も勝利には不可欠だ。全てのパラメータを暗記する必要はないが、要注意選手の特徴ぐらいは頭に入れておきたい。

表中の見方

投手覧の下や右などの方向は、投球時のキー。数字は変化の度合いを表す。野手覧の守備の数字は2がキャッチャー、3がファースト、4がセカンド、6がサード、6がショート、7がレフト、8がセンター、9がライト。また、一は一塁、内は内野、外は外野の守備力である。

ここに公開されたデータ以外にも、実際の選手の個性に合わせた様々なマスクデータが存在するぞ

読売ジャイアンツ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
斎藤 雅樹	11	先発	141	0	0	0	0	11	0	8
ヒルマン	42	先発	138	0	0	9	0	0	0	3
ガルベス	59	先発	144	0	8	8	0	0	0	0
槙原 寛己	17	先発	142	8	12	0	0	5	0	0
桑田 真澄	18	先発	142	6	8	5	0	12	0	0
岡島 秀樹	37	先発	142	7	0	0	0	7	0	6
河原 純一	15	リリーフ	144	5	8	0	0	6	0	0
入来 祐作	20	リリーフ	146	4	4	0	0	1	0	0
野村 貴仁	95	リリーフ	142	1	0	10	0	0	0	12
柏田 貴史	49	リリーフ	138	0	0	0	0	10	13	9
三沢 興一	31	リリーフ	144	4	7	0	0	4	0	0
趙 成眠	21	リリーフ	151	9	9	0	0	0	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
村田 真一	9	2	118	5	6	7	10	0	0	0
杉山 直輝	22	2	140	7	8	7	9	0	0	0
柳沢 裕一	23	2	111	7	7	10	9	0	0	0
吉原 孝介	39	2	118	7	8	7	7	0	0	0
清原 和博	5	3	207	5	7	7	0	8	6	0
大森 剛	32	3	157	5	7	5	0	8	0	4
仁志 敏久	8	4	142	6	13	10	0	0	12	0
元木 大介	2	4	155	6	8	6	0	0	10	0
福王 昭仁	27	4	128	3	8	5	0	2	6	0
石井 浩郎	6	5	171	12	6	6	0	8	9	0
高橋 由伸	24	5	165	7	12	9	0	0	10	9
ダンカン	26	5	150	10	11	6	0	7	7	8
川相 昌弘	0	6	106	6	8	9	0	0	15	0
川中 基嗣	29	6	135	10	12	9	0	0	7	5
高村 良嘉	00	6	65	6	11	6	0	0	8	0
出口 雄大	66	6	92	6	11	6	0	0	8	6
斉藤 宜之	58	9	95	7	11	6	0	0	6	8
清水 隆行	35	7	145	11	11	8	0	0	0	9
松井 秀喜	55	8	240	11	11	11	0	0	1	8
広沢 克	10	9	172	9	8	7	0	7	0	6
堀田 一郎	61	7	95	3	12	8	0	0	0	13
緒方 耕一	44	8	73	7	13	7	0	0	7	10
吉村 禎章	7	9	141	7	2	5	0	0	0	5
後藤 孝志	50	9	155	10	10	6	0	0	6	8

中日ドラゴンズ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
山本 昌	34	先発	138	0	0	6	0	13	0	12
今中 慎二	14	先発	144	8	2	0	0	0	0	14
門倉 健	25	先発	142	8	4	0	0	3	0	0
前田 幸長	18	先発	138	3	2	6	0	0	0	4
古池 拓一	46	先発	141	0	11	0	0	4	0	5
落合 英二	26	先発	144	4	5	8	0	3	0	0
大塔 正明	28	リリーフ	134	3	6	0	0	3	0	0
猪俣 隆	13	リリーフ	135	5	0	6	0	0	0	2
川上 憲伸	11	リリーフ	147	5	5	0	0	6	8	0
佐藤 康幸	53	リリーフ	144	3	0	6	0	0	0	4
中山 裕章	19	リリーフ	144	5	0	2	0	3	0	0
宣 銅烈	20	リリーフ	153	7	14	0	0	3	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
中村 武志	39	2	150	7	8	13	12	0	0	0
関川 浩一	23	2	118	9	11	8	6	0	0	5
光山 英和	44	2	111	7	10	9	13	0	0	0
愛甲 猛	9	3	125	7	5	7	0	6	0	4
安田 秀之	55	3	103	7	7	6	5	10	0	6
山田 広二	52	3	140	7	9	5	0	6	0	0
立浪 和義	3	4	170	10	11	5	0	0	13	0
南渕 時高	31	4	123	8	10	7	0	0	13	0
森野 将彦	7	4	128	7	8	5	0	0	5	0
ゴメス	4	5	211	10	4	7	0	0	9	0
筒井 壮	37	5	74	5	11	6	0	0	8	0
神野 純一	54	5	115	6	9	9	0	0	9	0
李 鍾範	8	6	166	10	14	8	0	0	11	9
市原 圭	69	6	68	6	9	8	0	0	10	0
荒木 雅博	2	6	51	4	12	7	0	0	9	8
久慈 照嘉	6	6	63	9	12	9	0	0	13	0
井上 一樹	99	7	111	4	7	11	0	0	0	8
山崎 武司	22	7	195	9	8	8	0	8	0	7
仁平 馨	59	7	95	7	11	8	0	0	0	10
益田 大介	40	8	106	9	8	8	0	0	0	12
森 章剛	0	9	130	6	9	6	0	0	0	9
音 重鎮	50	8	146	7	9	10	0	9	0	9
山口 幸司	00	8	75	6	10	7	0	0	0	11
彦野 利勝	57	9	132	8	5	9	0	0	0	10

©SEGA

[illegible]

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
紀藤　真琴	11	先発	143	5	7	0	0	7	0	0
大野　豊	24	先発	143	6	5	9	0	0	0	6
山内　泰幸	16	先発	138	6	7	0	0	9	0	0
山崎　健	17	先発	135	0	0	0	0	7	0	5
澤崎　俊和	14	先発	142	9	11	0	0	0	0	0
黒田　博樹	15	先発	150	0	9	0	0	6	0	0
加藤　伸一	12	先発	137	4	3	8	0	6	0	0
横山　竜士	23	リリーフ	145	0	7	0	0	6	0	4
高橋　建	22	リリーフ	142	4	0	2	0	0	0	4
遠藤　竜志	21	リリーフ	144	5	7	0	0	6	0	0
玉木　重雄	30	リリーフ	140	4	2	0	0	7	0	0
佐々岡　真司	18	リリーフ	145	6	8	0	0	6	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧	走	肩	捕	一	内	外
西山　秀二	32	2	109	7	9	11	12	0	0	0
瀬戸　輝信	28	2	100	7	7	8	10	0	0	0
小畑　幸司	31	2	106	5	5	6	8	0	0	0
田村　恵	60	2	70	5	7	7	7	0	0	0
浅井　樹	6	3	138	7	10	8	0	8	0	8
朝山　東洋	38	3	85	4	10	5	0	8	6	6
苫篠　賢治	00	4	96	7	11	7	0	0	9	9
正田　耕三	4	4	108	6	9	5	0	0	11	0
高　信二	0	4	94	8	10	8	0	0	13	0
福地　和広	44	4	65	4	13	4	0	0	8	0
江藤　智	33	5	220	8	10	8	0	0	5	0
兵藤　秀治	46	5	140	5	12	11	0	8	10	9
高山　健一	25	5	106	6	6	6	0	0	8	0
玉木　明孝	52	6	94	7	8	5	0	0	8	0
野村　謙二郎	7	6	167	11	12	11	0	0	14	0
野々垣　武志	37	6	63	8	7	8	0	0	8	0
金本　知憲	10	7	200	10	12	9	0	0	0	12
前田　智徳	1	8	192	12	9	13	0	0	0	9
緒方　孝市	9	9	169	9	15	11	0	0	0	14
町田　康嗣郎	5	8	165	10	9	8	0	7	6	10
福良　徹	55	8	52	7	10	9	0	0	0	7
木村　拓也	41	9	62	5	12	10	0	0	8	10
井上　煌千	61	8	98	5	8	7	0	0	0	7
青木　智史	56	8	120	7	13	10	0	0	0	9

横浜ベイスターズ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
斎藤　隆	11	先発	145	5	10	5	0	4	0	0
野村　弘樹	21	先発	136	8	0	2	0	0	0	8
川村　丈夫	16	先発	140	2	6	0	0	5	0	0
戸叶　尚	63	先発	136	0	4	0	0	5	0	6
三浦　大輔	18	先発	138	4	8	0	0	5	0	0
関口　伊織	12	先発	142	4	0	8	0	0	0	4
河原　隆一	15	リリーフ	135	0	0	11	0	6	0	6
五十嵐　英樹	13	リリーフ	143	5	6	0	0	0	0	0
森中　聖雄	14	リリーフ	140	0	0	4	0	0	0	5
谷口　邦幸	46	リリーフ	142	5	5	4	0	0	0	0
島田　直也	48	リリーフ	136	4	8	2	0	8	0	0
佐々木　主浩	22	リリーフ	151	15	0	0	0	4	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧	走	肩	捕	一	内	外
谷繁　元信	8	2	158	7	7	15	8	0	0	0
秋元　宏作	39	2	97	6	5	8	9	0	0	0
新沼　慎二	29	2	130	5	8	8	8	0	0	0
駒田　徳広	10	3	130	11	8	8	0	14	0	0
ローズ	23	4	172	12	10	4	0	0	11	0
新井　潔	4	4	111	4	10	6	0	0	8	0
紀田　彰一	28	4	120	4	8	6	0	0	5	0
進藤　達哉	1	5	150	10	10	9	0	0	14	0
宮川　一彦	36	5	80	7	7	7	0	0	8	0
大野　貴洋	31	5	119	6	11	9	0	0	8	0
石井　義人	53	5	120	8	7	7	0	8	8	0
石井　琢朗	5	6	130	12	15	10	0	0	12	0
ジョー　古河	40	6	60	5	8	4	0	0	5	0
中根　仁	6	8	150	7	8	10	0	0	0	8
鈴木　尚典	7	7	177	13	10	8	0	0	0	9
佐伯　貴弘	26	9	142	7	9	9	0	0	0	9
多村　仁	52	7	111	6	8	6	0	0	0	9
金村　康平	62	7	96	5	9	10	5	0	0	6
井上　純	32	8	60	7	13	6	0	0	0	8
マラベ	9	9	160	5	6	8	0	0	0	8
畠山　準	25	9	143	6	8	9	0	8	0	8
加藤　謙如	70	8	100	6	8	6	0	0	0	6
岸川　勝也	55	9	135	5	5	4	0	0	0	6
田中　充	51	9	59	5	6	7	0	8	8	0

[illegible]

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
田畑　一也	39	先発	140	8	5	2	5	10	0	0
川崎　憲次郎	17	先発	145	5	6	0	0	5	0	0
石井　一久	16	先発	151	5	4	6	0	0	0	4
岡林　洋一	15	先発	138	6	9	0	0	6	0	0
山本　樹	45	先発	144	6	4	0	0	0	0	6
加藤　博人	13	リリーフ	138	3	4	0	0	0	0	12
野中　徹博	38	リリーフ	144	7	0	6	0	0	0	8
廣田　浩章	14	リリーフ	142	0	8	0	0	5	0	0
三上　真司	29	リリーフ	143	0	4	0	0	8	0	0
五十嵐　亮太	53	リリーフ	144	7	0	0	0	5	0	0
高津　臣吾	22	リリーフ	136	0	2	0	0	5	0	15
伊藤　智仁	20	リリーフ	152	1	13	0	0	3	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
古田　敦也	27	2	165	13	10	14	15	0	0	0
野口　寿浩	28	2	67	7	7	9	10	0	0	0
青柳　進	44	2	119	8	6	10	7	0	0	0
カツノリ	33	2	120	5	5	6	3	4	0	0
小早川　毅彦	7	3	162	6	8	6	0	8	0	0
大野　雄次	30	3	141	6	5	5	0	5	0	0
岩村　明憲	48	3	117	6	9	6	0	9	8	8
辻　発彦	8	4	104	10	9	11	0	0	15	0
土橋　勝征	5	4	155	11	9	10	0	0	10	11
馬場　敏史	4	4	136	10	10	10	0	0	14	0
池山　隆寛	1	5	173	6	10	13	0	5	13	0
三木　肇	35	6	80	6	8	7	0	0	9	0
宇佐美　康弘	68	6	80	6	12	6	4	0	6	0
ホージー	10	7	231	11	13	5	0	0	0	10
飯田　哲也	2	8	124	11	13	11	3	0	0	14
稲葉　篤紀	41	9	193	11	10	8	0	0	0	8
松元　秀一郎	60	7	72	7	10	8	0	0	0	10
佐藤　真	00	7	111	5	10	11	0	0	0	10
真中　満	31	8	101	11	11	8	0	0	0	10
城　友博	0	8	62	4	11	8	0	0	2	9
津川　力	55	9	100	6	8	7	0	0	0	8
高橋　郁雄	66	8	121	5	7	3	0	7	9	0
副島　孔太	25	9	126	4	10	6	0	0	4	7
ムートン	3	3	190	7	11	6	0	8	8	6

[illegible]

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
薮　恵壹	18	先発	144	6	8	0	0	6	0	0
湯舟　敏郎	15	先発	138	11	0	2	0	0	0	5
古溝　克之	50	先発	140	5	6	5	0	5	0	3
船木　聖士	35	先発	143	2	8	0	0	7	0	0
中込　伸	1	先発	138	4	0	0	0	6	0	0
竹内　昌也	26	先発	136	5	6	0	0	8	0	0
山崎　一玄	16	リリーフ	140	3	6	0	0	3	0	0
片瀬　清利	48	リリーフ	138	7	8	9	0	0	0	0
弓長　起浩	14	リリーフ	133	0	0	0	0	5	0	6
井川　慶	29	リリーフ	143	5	0	0	0	0	0	6
伊藤　敦規	47	リリーフ	138	8	4	0	0	4	0	9
葛西　稔	13	リリーフ	132	0	0	0	0	8	0	5

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
中谷　仁	22	2	120	7	9	10	7	0	0	0
定詰　雅彦	28	2	98	6	10	12	8	0	0	0
山田　勝彦	27	2	97	6	6	4	8	0	0	0
北川　博敏	9	2	112	4	6	4	6	0	4	0
吉本　亮	44	2	60	6	5	6	10	0	0	0
矢野　輝弘	39	2	143	9	10	11	8	0	0	5
八木　裕	3	3	152	9	9	6	0	5	8	6
大豊　泰昭	55	3	189	5	7	8	0	7	0	0
和田　豊	6	4	126	13	10	8	0	0	12	0
今岡　誠	7	5	140	7	9	8	0	4	9	0
平尾　博司	2	5	120	7	10	7	0	0	8	0
米崎　薫臣	00	5	68	5	6	6	0	8	11	0
星野　修	12	6	115	9	7	11	0	8	8	0
ハンセン	25	6	186	11	12	8	0	0	11	0
平塚　克洋	54	7	175	11	8	7	0	6	0	8
新庄　剛志	5	8	171	5	12	14	0	0	2	12
桧山　進次郎	24	9	194	6	10	8	0	0	0	10
高波　文一	4	7	62	3	13	7	0	0	0	13
吉田　浩	0	8	134	6	8	8	0	0	0	6
松井　達徳	43	7	82	5	8	8	0	8	0	8
本西　厚博	8	9	107	9	10	11	0	0	13	15
ウィルソン	42	9	200	5	6	8	0	0	6	6
パウエル	30	9	155	13	8	10	0	0	0	7
川名　慎一	68	8	85	5	13	8	0	0	0	10

オリックスブルーウェーブ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
野田　浩司	21	先発	148	12	8	0	0	7	0	0
星野　伸之	28	先発	128	8	0	8	0	0	0	15
フレーザー	19	先発	142	4	11	6	0	5	0	0
小林　宏	22	先発	141	4	8	5	0	8	0	0
佐藤　義則	11	先発	135	9	7	5	0	5	0	0
金田　政彦	40	先発	137	0	0	5	0	8	0	8
前田　和之	17	リリーフ	149	6	7	0	0	0	0	0
木田　優夫	20	リリーフ	147	8	0	0	0	4	0	0
伊藤　隆偉	26	リリーフ	142	8	10	0	0	8	0	0
平井　正史	33	リリーフ	148	6	5	0	0	2	0	0
川口　知哉	16	リリーフ	142	7	0	0	0	0	0	7
鈴木　平	43	リリーフ	142	0	8	0	0	13	0	11

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
東　政敏	66	2	80	5	5	9	10	0	0	0
高田　誠	38	2	130	7	6	11	10	0	0	0
四條　稔	36	3	105	7	7	10	0	12	0	12
ドネルス	3	3	165	11	7	6	0	5	4	0
ボニチ	59	3	80	6	7	7	0	6	0	0
大島　公一	52	4	132	10	12	8	0	0	13	0
斉藤　秀光	54	4	78	5	11	8	0	0	13	0
福留　宏紀	56	4	117	6	7	5	0	0	8	0
山本　栄二	63	4	125	6	8	5	0	0	6	6
徳本　政敬	65	4	108	5	8	6	0	0	8	0
佐竹　学	25	5	121	7	10	6	0	0	10	0
萩原　淳	55	5	100	7	6	9	0	0	6	0
松山　秀明	4	5	72	7	10	6	0	0	8	0
小川　博文	23	6	139	9	10	9	0	0	8	0
塩崎　真	31	6	133	6	12	9	0	0	9	0
藤井　康雄	8	7	185	9	7	8	0	8	0	7
田口　壮	6	8	138	11	10	13	0	0	0	12
イチロー	51	9	173	15	14	15	0	0	0	15
高橋　智	44	7	170	9	7	8	0	3	0	6
谷　佳知	10	8	141	7	11	9	0	0	0	7
嘉勢　敏弘	9	9	80	7	10	11	0	0	0	12
広永　益隆	00	9	120	7	6	6	0	0	0	8
西　芳弘	53	8	121	7	15	7	0	0	0	7
田中　雅興	60	9	107	9	8	8	0	5	5	6

西武ライオンズ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
西口　文也	13	先発	146	8	14	0	0	12	0	0
豊田　清	20	先発	143	5	0	0	0	8	0	0
新谷　博	17	先発	142	7	2	6	0	6	0	0
潮崎　哲也	16	先発	142	0	6	0	0	3	0	12
西崎　幸広	21	先発	142	8	10	0	0	10	0	0
橋本　武広	34	リリーフ	142	5	0	7	0	0	0	6
竹下　潤	28	リリーフ	142	11	0	0	0	6	0	0
石井　貴	14	リリーフ	144	4	5	1	0	9	0	0
安藤　正則	11	リリーフ	147	0	8	0	0	0	0	0
佐藤　友紀	38	リリーフ	140	0	6	9	0	0	0	9
デニー	36	リリーフ	152	4	5	0	0	5	0	0
森　慎二	19	リリーフ	152	8	0	0	0	6	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
伊東　勤	27	2	136	10	9	13	14	0	0	0
中嶋　聡	5	2	97	7	8	10	12	0	0	0
高木　大成	10	3	138	11	10	10	8	8	0	0
マルティネス	60	3	220	10	8	4	0	5	0	4
山田　潤	45	3	121	6	10	6	0	10	8	0
安藤　真児	66	3	50	7	5	7	0	8	0	8
高木　浩之	40	4	53	9	10	6	0	0	8	0
田辺　徳雄	6	4	145	7	6	9	0	0	7	0
黒田　哲史	2	4	67	5	8	7	0	0	7	0
鈴木　健	8	5	182	11	5	7	0	4	5	0
前原　博之	59	5	112	6	7	6	0	0	8	0
犬伏　稔昌	32	5	105	8	7	4	4	5	6	0
金村　義明	24	5	118	6	6	5	0	0	7	0
松井　稼頭央	7	6	120	11	15	14	0	0	11	0
佐伯　秀喜	67	6	111	9	6	6	8	8	3	0
垣内　哲也	12	7	178	7	12	10	0	0	0	10
大友　進	37	8	102	8	13	8	0	0	0	10
佐々木　誠	1	9	151	12	11	11	0	0	0	13
大塚　光二	23	7	68	9	12	7	0	0	0	10
原井　和也	30	7	91	8	6	8	0	0	0	7
河田　雄祐	0	7	54	7	13	8	0	0	0	10
宮地　克彦	58	9	98	6	10	12	0	0	0	11
ペンバートン	42	7	147	4	8	8	0	0	0	6
清水　雅治	44	9	80	5	11	6	0	0	0	8

日本ハムファイターズ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
石井　丈裕	27	先発	143	4	8	0	0	4	0	5
グロス	60	先発	140	2	8	0	0	8	0	0
岩本　勉	18	先発	141	0	4	0	0	5	0	0
今関　勝	35	先発	144	3	12	2	0	8	0	0
芝草　宇宙	29	先発	138	4	6	2	0	5	0	0
関根　裕之	47	先発	140	5	0	0	0	3	0	0
今井　圭吾	17	先発	147	5	0	0	0	4	0	0
矢野　諭	20	リリーフ	145	0	7	0	0	2	0	0
高橋　憲幸	14	リリーフ	135	0	0	0	0	0	0	10
清水　章夫	21	リリーフ	142	3	0	8	0	0	0	6
下柳　剛	24	リリーフ	143	2	0	6	0	0	0	4
島崎　毅	48	リリーフ	138	0	3	0	0	4	0	10

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
田口　昌徳	31	2	135	6	5	10	9	0	0	0
山下　和彦	40	2	82	5	6	8	11	0	0	0
落合　博満	3	3	150	9	3	5	0	7	1	0
金子　誠	30	4	120	10	12	8	0	0	9	0
荒井　昭吾	58	4	53	4	6	8	0	8	6	0
小笠原　道大	2	4	110	6	6	6	8	0	6	0
奈良原　浩	4	4	78	7	13	11	0	0	14	0
片岡　篤史	8	5	148	12	9	8	0	10	8	0
広瀬　哲朗	1	5	105	8	10	10	0	0	13	0
小川　皓市	25	5	100	6	8	8	0	0	6	0
西浦　克拓	66	5	110	7	10	3	0	0	8	0
西　俊児	43	5	100	6	5	7	0	0	7	0
城石　憲行	54	6	100	7	8	6	0	0	0	9
小田　智之	51	6	120	8	11	10	0	0	8	0
田中　幸雄	6	6	182	8	11	13	0	0	13	0
ブルックス	9	7	180	8	8	8	4	7	5	9
井出　竜也	5	8	140	11	12	10	0	0	0	13
上田　佳範	44	9	130	13	10	13	0	0	0	13
ウィルソン	15	7	230	7	10	6	0	0	0	5
藤島　誠剛	36	7	110	7	8	8	0	0	11	10
橋上　秀樹	28	7	80	6	8	6	0	0	0	8
大貝　恭史	52	8	61	7	12	6	0	0	0	11
中村　豊	7	9	141	9	8	8	0	0	0	8
石本　努	37	9	105	8	13	6	0	0	9	9

近鉄バファローズ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
高村　裕	24	先発	146	7	8	0	0	3	0	0
小池　秀郎	23	先発	136	6	0	0	0	0	0	8
岡本　晃	16	先発	140	7	3	0	0	2	0	0
香田　勲男	12	先発	136	5	8	7	0	11	0	0
石毛　博史	17	先発	145	1	8	0	0	6	0	0
酒井　弘樹	18	先発	145	5	8	0	0	2	0	0
大塚　晶文	11	リリーフ	142	5	10	0	0	6	0	0
西川　慎一	26	リリーフ	142	5	0	7	0	5	0	9
池上　誠一	29	リリーフ	137	9	0	0	0	6	0	0
真木　将樹	15	リリーフ	143	5	0	8	0	0	0	6
盛田　幸妃	21	リリーフ	144	4	0	8	0	6	0	0
赤堀　元之	19	リリーフ	145	5	9	0	0	6	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
古久保　健二	27	2	128	8	5	10	12	0	0	0
的山　哲也	57	2	60	6	6	9	8	0	0	0
磯部　公一	22	2	88	6	11	9	6	0	0	8
クラーク	25	3	171	11	6	6	0	6	6	0
御船　秀之	43	3	75	7	5	5	0	7	0	7
堀江　晃嗣	00	4	75	5	8	8	0	0	8	0
高須　洋介	4	5	170	6	11	7	0	6	7	0
中村　紀洋	3	5	192	8	7	10	0	0	6	0
吉岡　佑弐	41	5	110	4	10	9	0	8	8	0
善村　一仁	49	5	111	6	10	5	0	0	6	0
水口　栄二	10	6	130	9	10	10	0	0	10	0
勝呂　壽統	0	6	87	6	8	5	0	0	11	0
吉田　剛	8	6	106	6	10	6	0	0	12	8
武藤　孝司	48	6	81	6	14	4	0	0	6	0
ローズ	20	7	205	11	10	9	0	0	0	10
誠	35	7	127	7	8	9	0	0	6	5
大村　直之	60	8	110	7	13	11	0	0	0	11
鈴木　貴久	2	9	165	8	7	9	0	0	0	10
村上　嵩幸	5	7	105	7	10	11	0	8	0	12
藤立　次郎	39	7	151	10	8	8	0	0	0	8
川口　憲治	61	8	71	6	10	8	0	0	0	7
山本　和範	92	9	155	8	7	5	0	0	0	5
安部　理	38	9	87	8	7	8	0	0	0	8
内匠　政博	9	9	121	7	12	10	0	0	0	12

ロッテマリーンズ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
小宮山　悟	14	先発	140	3	5	7	0	8	0	0
黒木　知宏	54	先発	143	6	6	0	0	3	0	0
園川　一美	28	先発	137	5	0	8	0	0	0	6
竹清　剛治	11	先発	147	5	10	0	0	4	0	0
薮田　安彦	20	先発	143	5	4	0	0	8	0	0
吉田　篤史	13	先発	142	5	6	0	0	5	0	0
小原沢　重頼	30	リリーフ	143	6	2	7	0	5	0	0
渡部　高史	34	リリーフ	140	5	0	6	0	0	0	5
近藤　芳久	29	リリーフ	140	2	8	0	0	5	0	0
寺村　友和	16	リリーフ	146	6	0	6	0	5	0	0
成本　年秀	19	リリーフ	143	10	2	8	0	10	0	0
河本　育之	27	リリーフ	146	6	0	0	0	0	0	8

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
清水　将海	8	2	112	7	7	10	8	0	0	0
福澤　洋一	39	2	72	4	7	7	8	0	0	0
吉鶴　憲治	44	2	77	6	7	7	8	0	0	0
トンプソン	22	3	180	8	8	6	0	8	7	7
福浦　和也	9	3	121	7	8	11	0	7	0	0
堀　幸一	5	4	168	9	11	6	0	0	9	7
松本　尚樹	25	4	80	9	8	5	0	0	8	0
フランコ	7	4	181	12	10	8	0	10	9	9
初芝　清	6	5	173	5	7	7	0	0	9	0
高橋　眞裕	35	5	70	5	10	8	0	6	11	11
末廣　五大	61	5	110	5	10	4	0	0	8	0
樋口　一紀	49	6	110	7	9	8	0	0	8	0
渡辺　正人	3	6	130	5	9	10	0	0	9	0
小坂　誠	1	6	75	11	14	10	0	0	13	0
鮎川　義文	36	6	93	5	8	10	0	6	7	0
酒井　忠晴	4	6	74	6	9	7	0	0	13	0
平井　光親	21	7	121	9	9	10	0	0	0	13
諸積　兼司	0	8	65	9	14	8	0	0	0	13
大村　巌	55	9	139	11	6	8	0	0	0	10
キャリオン	45	7	188	10	9	5	0	0	0	5
山下　徳人	24	7	91	6	7	5	0	6	0	7
サブロー	2	7	69	9	10	4	0	0	7	5
立川　隆史	52	9	120	8	9	5	0	0	0	8
佐藤　幸彦	57	7	131	5	6	4	0	0	0	5

ダイナマイツ

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
稲尾　和久	24	先発	148	9	0	0	0	14	0	0
米田　哲也	18	先発	145	9	8	8	0	8	0	0
村田　兆治	29	先発	148	15	7	0	0	8	0	0
馬場　正平	59	先発	160	0	0	0	0	10	0	0
平松　政次	27	先発	145	7	9	15	0	8	0	0
定岡　正二	20	先発	145	9	14	4	0	14	0	0
山本　和行	25	リリーフ	142	8	5	0	0	12	0	7
エリオット	99	リリーフ	156	12	0	0	0	0	0	0
フリッキー	1	リリーフ	143	8	8	0	0	8	0	0
アスタル	77	リリーフ	142	8	8	0	0	15	0	0
ナイトピアン	98	リリーフ	118	2	2	2	0	2	0	1
角　盈男	11	リリーフ	138	0	7	0	0	5	0	12

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
森　祇晶	27	2	80	7	5	11	15	0	0	0
パンチ	47	3	108	7	9	6	0	9	7	7
川上　哲治	16	3	138	14	12	8	0	10	9	0
谷澤　健一	41	3	225	14	2	5	0	10	0	8
大島　康徳	5	3	235	13	2	8	0	10	0	7
大下　剛史	1	4	130	9	13	8	0	0	10	0
有藤　通世	8	5	190	12	10	8	0	0	10	0
高木　豊	3	6	87	13	14	8	0	0	15	8
栗山　英樹	48	8	68	11	10	8	0	0	0	10
柴田　勲	7	8	149	11	14	8	0	0	0	12
柳田　眞宏	36	8	166	10	8	6	0	0	0	7
山本　浩二	8	8	211	7	9	8	0	0	0	10
長崎　慶一	7	8	135	12	2	8	0	0	0	10
ワイズマン	22	2	172	7	12	10	7	5	0	0
エッグマン	89	3	203	12	3	4	0	10	0	0
ソニック	55	4	55	14	14	8	4	6	12	10
ナックルズ	79	5	137	12	14	8	0	0	10	0
カイル	33	4	218	8	8	8	0	0	8	0
テイルス	16	6	97	13	12	6	0	0	10	0
シルカ	30	6	75	14	14	13	0	0	10	0
ファング	1	7	177	7	10	3	0	0	0	6
エスピオ	0	7	145	8	10	10	0	0	0	6
ムサシ	0	8	77	13	12	12	0	0	13	13
ガッシュ	19	9	180	9	3	4	0	0	0	13

ダイエーホークス

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
工藤　公康	47	先発	144	5	0	8	0	0	0	13
武田　一浩	17	先発	138	0	8	0	0	6	0	5
若田部　健一	14	先発	143	4	6	2	0	3	0	0
吉武　真太郎	34	先発	140	7	0	0	0	5	0	0
吉田　豊彦	18	先発	140	2	0	10	0	0	0	5
山崎　慎太郎	21	先発	136	0	0	8	0	6	0	0
長冨　浩志	22	リリーフ	143	4	6	1	0	3	0	0
佐久本　昌広	37	リリーフ	144	7	0	7	0	0	0	0
永井　智浩	19	リリーフ	138	0	0	8	0	0	0	3
篠原　貴行	16	リリーフ	140	5	0	3	0	0	0	3
木村　恵二	20	リリーフ	141	11	5	0	0	4	0	0
岡本　克道	45	リリーフ	135	0	11	8	0	6	0	0

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
城島　健司	2	2	176	12	8	9	8	0	0	0
田村　藤夫	29	2	97	4	5	12	12	0	0	0
坊西　浩嗣	46	2	45	7	6	9	9	0	0	0
川越　透	39	2	55	6	6	8	8	0	0	0
吉永　幸一郎	3	3	230	12	7	11	6	5	0	0
藤本　博史	5	3	151	6	5	6	0	7	0	0
松中　信彦	26	3	157	6	7	5	0	6	0	3
ロペス	44	3	191	12	8	11	0	8	9	0
脇坂　浩二	40	4	110	6	8	6	0	0	8	7
新里　紹也	65	4	50	6	12	9	0	0	10	0
柳田　聖人	4	5	72	5	7	7	0	5	8	2
林　孝哉	57	5	76	7	6	7	0	0	6	0
浜名　千広	8	5	105	7	14	10	0	0	6	0
井口　忠仁	7	6	141	7	11	8	0	0	11	0
鈴木　慶裕	0	7	79	7	11	8	0	0	0	9
村松　有人	23	7	95	7	15	9	0	0	0	12
秋山　幸二	1	8	145	10	12	10	0	0	0	14
大道　典良	55	9	152	10	7	8	0	0	0	6
大越　基	51	7	89	9	14	11	0	0	0	7
柴原　洋	31	8	110	9	12	11	0	0	0	8
河野　亮	35	9	143	8	5	7	0	7	0	8
湯上谷　竑志	6	9	110	9	12	10	0	6	11	9
高橋　和幸	68	9	141	4	5	13	0	6	0	6
山口　裕二	00	9	80	6	10	7	0	0	0	10

[illegible]

投手

選手名	背番号	役割	最高速	下	右	左	右上	右下	左上	左下
今井　雄太郎	21	先発	142	11	7	7	0	0	0	0
新浦　寿夫	28	先発	145	7	5	5	0	5	0	7
別所　毅彦	11	先発	147	0	0	0	0	12	0	0
北別府　学	20	先発	140	9	10	8	0	12	0	6
村山　實	11	先発	152	10	0	0	0	10	0	0
松岡　弘	17	先発	148	8	0	5	0	14	0	0
ラギ	7	先発	96	0	14	14	0	0	0	0
パルマー	42	リリーフ	140	14	2	2	0	0	0	14
オパオパ	8	リリーフ	146	12	0	6	0	0	0	8
ウェイン	17	リリーフ	136	0	8	0	0	10	0	0
牛島　和彦	27	リリーフ	148	14	0	0	0	6	0	6
安田　猛	22	リリーフ	134	0	8	13	0	0	0	5

野手

選手名	背番号	守備	長打	巧打	走	肩	捕	一	内	外
木俣　達彦	23	2	170	14	3	9	11	0	0	0
香川　伸行	2	2	160	8	3	10	8	0	0	0
中畑　清	24	3	170	14	6	6	0	11	9	0
大杉　勝男	51	3	209	10	6	6	0	8	7	0
山崎　裕之	2	4	160	11	4	6	0	0	8	0
原　辰徳	8	5	215	11	5	6	0	0	8	0
古葉　竹識	1	6	130	7	15	9	0	0	14	0
宇野　勝	7	6	193	8	10	8	0	0	9	7
廣岡　達郎	2	6	143	9	10	6	0	0	8	0
張本　勲	10	7	210	15	6	9	0	0	0	8
衣笠　祥雄	3	8	188	9	9	8	0	0	0	8
簑田　浩二	1	9	215	13	11	6	0	0	0	8
川藤　幸三	4	7	133	12	7	8	0	0	7	8
ジュノーン	24	2	100	10	6	6	6	0	0	0
鷹見　ナオ	20	3	64	13	9	4	0	6	0	0
レオン	3	3	190	9	6	6	0	8	0	0
ネイ	49	5	177	11	10	5	0	0	15	0
アレク	66	6	188	13	7	8	0	0	5	0
ブレイズ	5	6	169	9	7	5	0	0	8	0
チェルシー	14	7	45	5	6	4	0	0	0	8
ユニ	2	8	169	5	10	6	0	0	0	8
ミカヅキ	32	8	165	10	10	8	0	0	0	11
アゼル	21	9	101	10	7	6	0	0	8	8
ドラゴン	2	9	200	1	5	2	0	0	0	5

読者のエディット選手を集めた「ドリームマッチ」開催！

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

発売日	発売中（'97年11月20日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	401・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

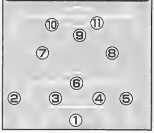
お待たせ！ 最高のエディットプレイヤーたちによる夢の競演「ドリームマッチ」がついに開催。日本全国からツワモノどもが集まりました。

最もタフでファンタスティックなプレイヤーは誰だ!?

読者たちのエディット選手をポジションごとに募集して試合を行い、MVPを決めちゃおうっていうこの企画。来ました。来ました。日本全国から100通を超える応募が。ありがとうございます。が、しかし、なんとDFに関してはたった8人しか応募が…。最低でも4チームは編成したいと考えていたので、しょうがなく各チームに編集部から助っ人を2人ずつ入れることにし、他ポジションのメンバーは抽選を行った。

試合形式はA～Dの4チームによるホーム＆アウェイの総当たり戦。トータルの活躍度によってMVPを選出するが、その審査を行ったのは編集部の児玉・大村・松本の3人。各人それぞれの観点から選手評価を行った。各試合結果の下に評価点があるが、これは試合の勝敗や画面上の登場数、プレイの確実性、ポジションでの貢献度などから児玉が採点したもの（例：DFの選手が試合に1度も出てこなかったけど、結果0に押さえていれば、見えない所で貢献していたとし+0.5ポイントとか）。ただ、MVPの基準は必ずしもこの評価点からだけでなく、全体的な印象度や勝利への貢献度、審査員の好みなども加味される。

ポジションはこれよ！



Aチーム

①曹猛徳（宮城県／ひろサン）
②助っ人
③バクチサマー2（神奈川県／林武士）・キャプ
④中島隆行（?県／?）
⑤助っ人
⑥松井稼頭央（北海道／白鳥修平）
⑦ダックス知恵（東京都／坂本淳二）・CP
⑧葛祭直也（神奈川県／小林彰）
⑨加賀大和（愛知県／鳥居孝）
⑩山中勝弘（埼玉県／山中勝弘）・F
⑪高藤優人（北海道／便器男）

Bチーム

①小山康隆（広島県／小山康隆）・キャプ
②来華留斗（北海道／長谷川義文）
③助っ人
④吉田義男（東京都／坂本淳二）
⑤助っ人
⑥八木弘信（岡山県／八木弘信）
⑦佐藤俊是（愛知県／佐藤俊是）
⑧素敵なヤンキー（茨城県／長岡由勝）・FC
⑨三宅大介（大阪府／三宅大介）
⑩加藤寿俊（愛知県／稲住勇気）・P
⑪関根博之（茨城県／関根博之）

Cチーム

①西内正（神奈川県／西内正）・キャプ
②助っ人
③古翠鮫畔（福岡県／宮崎尚太）
④助っ人
⑤メジロライアン（福岡県／中村勝也）
⑥相川淳（埼玉県／相川淳）
⑦池田俊介（鹿児島県／池田俊介）
⑧村椿覚（北海道／村椿覚）
⑨堀金宏治（香川県／内藤睦人）・FP
⑩津田恒美（千葉県／田中信穂）
⑪危険（岡山県／森口修義）・C

Dチーム

①総司（奈良県／中村総司）・FCP・キャプ
②宮崎裕太（東京都／鈴木蔵臣）
③助っ人
④前野康長（埼玉県／千徳直樹）
⑤助っ人
⑥岳野育雄（滋賀県／岳野育雄）
⑦本村公司（東京都／本村公司）
⑧ファン ディアス（大阪府／田井秀岳）
⑨武豊（千葉県／岡本照之）
⑩MITSU（秋田県／佐藤光春）
⑪第18使徒（東京都／阿部誠）

第1試合

A 0（0-0 / 0-0）0 B

得点者 (A) なし
(B) なし

どちらも決定力を欠き、キーパーばかりが目立った試合。Aはダックスが絶妙のスルーパスを供給していたが、高藤が2度の絶好機をはずしてしまう。

評　価

①曹猛…6.5	①小山…7.0
②助っ人	②来華…5.5
③バク…5.5	③助っ人
④中島…5.5	④吉田…5.5
⑤助っ人	⑤助っ人
⑥松井…5.0	⑥八木…6.0
⑦ダッ…6.0	⑦佐藤…5.0
⑧葛祭…5.0	⑧素敵…5.5
⑨加賀…5.0	⑨三宅…5.0
⑩山中…4.5	⑩加藤…4.5
⑪高藤…4.0	⑪関根…4.5

第2試合

B 1（0-0 / 1-0）0 A

得点者 (B) 助っ人
(A) なし

支配率はB。Aも逆襲から決定機を生み出すが、またも高藤がブレーキ。得点は、後半31分、八木からのセンタリングを助っ人がヘッドで押し込んだ。

評　価

①小山…7.0	①曹猛…6.0
②来華…6.0	②助っ人
③助っ人	③バク…5.0
④吉田…6.0	④中島…5.0
⑤助っ人	⑤助っ人
⑥八木…7.0	⑥松井…5.5
⑦佐藤…6.0	⑦ダッ…5.0
⑧素敵…6.5	⑧葛祭…5.0
⑨三宅…5.5	⑨加賀…5.5
⑩加藤…4.5	⑩山中…4.0
⑪関根…4.5	⑪高藤…3.5

第3試合

C 0（0-1 / 0-1）2 D

得点者 (C) なし
(D) MITSU、第18使徒

Dの2トップがすばらしい活躍。得点からチャンスメークまでをこなす。また、中盤の4人は完全に試合をコントロールし、確実なパスで勝利に貢献。

評　価

①西内…4.5	①総司…6.5
②助っ人	②宮崎…5.5
③古翠…4.0	③助っ人
④助っ人	④前野…5.5
⑤メジ…4.0	⑤助っ人
⑥相川…5.5	⑥岳野…6.5
⑦池田…5.5	⑦本村…6.0
⑧村椿…4.5	⑧ファ…5.5
⑨堀金…5.0	⑨武豊…6.0
⑩津田…4.0	⑩MIT…7.0
⑪危険…5.0	⑪第18…7.0

第4試合

D 3（1-0 / 2-0）0 C

得点者 (D) MITSU×2、ファン ディアス
(C) なし

DのMITSUがまたもや爆発！ 2得点1アシストと彼の独壇場だった。試合内容は一方的だったが、岳野の安定したプレイと総司のファインセーブも光る。

評　価

①総司…6.5	①西内…4.5
②宮崎…5.5	②助っ人
③助っ人	③古翠…4.0
④前野…5.5	④助っ人
⑤助っ人	⑤メジ…5.0
⑥岳野…7.0	⑥相川…5.5
⑦本村…5.5	⑦池田…4.5
⑧ファ…6.5	⑧村椿…4.5
⑨武豊…5.0	⑨堀金…5.5
⑩MIT…8.5	⑩津田…4.5
⑪第18…6.0	⑪危険…4.0

【サターンFAN編集部惨敗】先日、コダックシグマさん主催の『サカつく2』大会が開催され、編集部から3チームが参加した。が、大分（児玉）と小県（大村）はあえなく予選落ちで、高松（松本）だけが"なんとか"決勝トーナメントに進出。しかし、その高松も1回戦敗退と今回はまったくいいとこなし（高松の全成績も1勝2敗1分）。ちなみに優勝は、サッカルチョのコボさん（ゾーンプレス）でした。さすが!

第5試合

A 0 (0−0 / 0−0) 0 C

得点者 (A) なし
(C) なし

中盤でのせめぎ合いが続いた試合。Aのバクチと Cの池田が2度のパスカットでアピール。が、両チームともなかなかFWまでボールが渡らなかった。

評価

①曹猛…6.0	①西内…5.5
②助っ人	②助っ人
③バク…7.0	③古翠…5.5
④中島…5.5	④助っ人
⑤助っ人	⑤メジ…5.5
⑥松井…5.5	⑥相川…5.5
⑦ダッ…6.0	⑦池田…6.5
⑧葛祭…5.0	⑧村椿…5.0
⑨加賀…5.0	⑨堀金…5.5
⑩山中…4.5	⑩津田…4.5
⑪高藤…4.5	⑪危険…4.5

第6試合

C 0 (0−1 / 0−1) 2 A

得点者 (C) なし
(A) 加賀、葛祭

Aが怒涛の攻めを見せる。前半26分、バクチからのパスを受けた加賀が2人かわしてゴールゲット。2点目は、ゴール前の混戦から葛祭が押し込む。

評価

①西内…5.0	①曹猛…6.0
②助っ人	②助っ人
③古翠…4.0	③バク…6.5
④助っ人	④中島…6.0
⑤メジ…4.0	⑤助っ人
⑥相川…4.5	⑥松井…5.5
⑦池田…4.5	⑦ダッ…6.0
⑧村椿…5.5	⑧葛祭…7.0
⑨堀金…5.5	⑨加賀…7.0
⑩津田…4.0	⑩山中…5.0
⑪危険…4.0	⑪高藤…5.0

第7試合

B 1 (0−0 / 1−0) 0 D

得点者 (B) 素敵なヤンキー
(D) なし

支配率ではややDが上回るが、Bも小山を中心にした堅い守りで失点を許さず。得点は後半11分。素敵がCKからするどいカーブをかけて直接ゲット！

評価

①小山…7.0	①総司…6.0
②来華…6.0	②宮崎…5.0
③助っ人	③助っ人
④吉田…6.0	④前野…5.0
⑤助っ人	⑤助っ人
⑥八木…6.5	⑥岳野…5.5
⑦佐藤…5.5	⑦本村…5.5
⑧素敵…7.0	⑧ファ…5.5
⑨三宅…6.0	⑨武豊…5.0
⑩加藤…4.5	⑩MIT…5.0
⑪関根…4.5	⑪第18…5.5

第8試合

D 0 (0−0 / 0−0) 0 B

得点者 (D) なし
(B) なし

この試合は淡白な内容。場面も少なく、ちと盛り上がりに欠けてしまった。目立ったのはBの来華留斗のパスカットとDの岳野の登場数ぐらいか。

評価

①総司…6.0	①小山…6.0
②宮崎…6.0	②来華…6.5
③助っ人	③助っ人
④前野…6.0	④吉田…5.5
⑤助っ人	⑤助っ人
⑥岳野…6.5	⑥八木…6.0
⑦本村…5.0	⑦佐藤…5.0
⑧ファ…5.0	⑧素敵…5.0
⑨武豊…6.0	⑨三宅…5.0
⑩MIT…4.5	⑩加藤…4.5
⑪第18…5.0	⑪関根…4.5

第9試合

A 1 (0−0 / 1−0) 0 D

得点者 (A) 高藤
(D) なし

最初の2試合ではずしまくったために、全然画面に出てこなくなっていた（パスをもらえなくなった？）高藤が面目躍如。貴重な1点をついにゲット。

評価

①曹猛…6.0	①総司…6.0
②助っ人	②宮崎…5.0
③バク…6.5	③助っ人
④中島…6.0	④前野…5.0
⑤助っ人	⑤助っ人
⑥松井…5.0	⑥岳野…5.0
⑦ダッ…6.0	⑦本村…5.5
⑧葛祭…6.0	⑧ファ…4.5
⑨加賀…5.5	⑨武豊…4.5
⑩山中…5.5	⑩MIT…4.5
⑪高藤…7.0	⑪第18…5.0

第10試合

D 1 (1−0 / 0−0) 0 A

得点者 (D) 第18使徒
(A) なし

点差以上に試合展開は一方的。Aはバクチと助っ人の奮闘で何とかしのいでいたが、前半終了間際にDの第18使徒にゴールを割られてしまう。

評価

①総司…6.0	①曹猛…5.0
②宮崎…6.0	②助っ人
③助っ人	③バク…6.0
④前野…6.5	④中島…5.0
⑤助っ人	⑤助っ人
⑥岳野…6.0	⑥松井…4.5
⑦本村…5.5	⑦ダッ…4.5
⑧ファ…5.5	⑧葛祭…4.5
⑨武豊…5.5	⑨加賀…4.5
⑩MIT…5.5	⑩山中…4.5
⑪第18…7.0	⑪高藤…4.5

第11試合

B 0 (0−0 / 0−1) 1 C

得点者 (B) なし
(C) 危険

Cの中盤がフル回転し、前線にパスを供給するが、津田が再三のチャンスをものにできず。しかし後半17分、堀金からのパスを危険が値千金のゴール。

評価

①小山…6.0	①西内…6.5
②来華…5.5	②助っ人
③助っ人	③古翠…6.0
④吉田…5.0	④助っ人
⑤助っ人	⑤メジ…6.0
⑥八木…4.5	⑥相川…5.5
⑦佐藤…4.0	⑦池田…5.0
⑧素敵…4.5	⑧村椿…6.5
⑨三宅…4.5	⑨堀金…6.0
⑩加藤…4.5	⑩津田…4.5
⑪関根…4.5	⑪危険…7.0

第12試合

C 2 (1−1 / 1−1) 2 B

得点者 (C) 相川、堀金
(B) 関根、加藤

目立ったのはCの堀金（1ゴール1アシスト）。勝ちにはならなかったものの強烈にアピール。逆に、危険は終了間際の絶好のチャンスをはずしてしまった。

評価

①西内…5.0	①小山…5.5
②助っ人	②来華…5.5
③古翠…5.0	③助っ人
④助っ人	④吉田…6.0
⑤メジ…4.5	⑤助っ人
⑥相川…6.5	⑥八木…5.0
⑦池田…5.0	⑦佐藤…6.0
⑧村椿…5.5	⑧素敵…5.0
⑨堀金…7.5	⑨三宅…6.5
⑩津田…5.5	⑩加藤…6.5
⑪危険…5.0	⑪関根…6.5

表彰式

なかなか「評価する」というのは難しいもので、結構3人とも悩みながら各試合を眺めてました。児玉は全体の試合の流れを重視し、大村は一つ一つのプレイに注目、松本は印象度を1番にした。そして、3人の評価をまとめた結果、ついに最優秀選手が決定。第1回「ドリームマッチ」の最優秀選手はDチームの岳野育雄。派手な活躍こそなかったものの、ほとんどの試合で安定したプレイを発揮し、攻守に渡って貢献した点を評価した。惜しかったのは得点王に輝いたMITSU。最初の2試合こそ爆発的な活躍ぶりだったが、その後はあまり画面上に登場することがなかったために1歩及ばず。

優秀選手は、間違いなく優勝の立役者の1人であり2得点を記録したDのFW第18使徒、ファインセーブを連発したBのGK小山康隆、強烈なタックルでボールを奪いまくったAのDFバクチサマー2、芸術的なパスと強烈なシュートが印象的だったBのMF堀金宏治の4人。

敢闘賞は、安定したセーブ力でチームを優勝に導いたDのGK総司、第7試合でCKから直接決めた（今大会のベストゴール）BのMF素敵なヤンキー、味のあるパスと優しい顔つき（奥さんがモデルらしい）が好印象のAのMFダックス知恵、再三のチャンスを潰してパスをもらえなくなってしまったが、みずから持ち込んでゴールを決めた姿に胸をうたれたAのFW高藤優人の4人。

順	チーム名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	Dチーム	10	3	2	1	6	2	4
2	Bチーム	9	2	1	3	4	3	1
3	Aチーム	8	2	2	2	3	2	1
4	Cチーム	5	1	3	2	3	9	-6

最優秀選手…岳野育雄

得点王…MITSU

優秀選手
第18使徒・小山康隆
バクチサマー2・堀金宏治

敢闘賞
総司・素敵なヤンキー
ダックス知恵・高藤優人

【キーワード】岳野育雄（ゲームメーカー・華麗なパス・冷酷無比）、MITSU（正確無比・冷酷無比・敵も呆然）、小山康隆（冷静な判断・無言でセーブ・冷酷無比）、バクチサマー2（神出鬼没・屈強な体・敵も呆然）、堀金宏治（ゲームメーカー・敵も呆然・記憶に残る男）、総司（屈強な体・鋭い反応・セーブ力抜群）、素敵なヤンキー（必殺のスルーパス・5人抜き・屈強な体）、高藤優人（正確無比・敵も呆然・冷酷無比）

彩子と、よりよいひとときを過ごすために

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩のラブソング

発売日	発売中（3月26日）
発売元	コナミ
開発元	KCEジャパン
価格（税別）	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	72・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

今回はミニゲームの攻略法と、サブキャラのシナリオ発生条件を公開。もうハッピーエンドを迎えてしまった人も、そうでない人も必見だ！

ちょっと厄介なミニゲームも、これでOK!

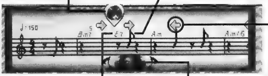
ミニゲームがふんだんに盛り込まているのも『彩のラブソング』の魅力の一つだ。しかし、全体を通して難易度はかなり高め。クリアできるとできないとでは、シナリオの展開が変わってくることもある。さらにクリアしないとストーリーが進まない場合もあるのだ。

ギター　ボタンを押し直すタイミングに注意

音楽がわからない人には、実に厄介なこのミニゲーム。譜面が読めない人は、手本をじっくり聴いて覚えるしかない。次に演奏時の注意を。譜面上では押すべき方向キーが同じでも、よく見るとコードが変わっていることがある(方向の指示はともに右でも、譜面ではAm→Am/Gと進行している場合など)。そこは他のコード変更と同じようにLボタン、方向ボタンから一度放し、押し直してから演奏せねばならない。ドラムやベースを聴きながらだとリズムを合わせやすいだろう。

ピック ピックは全18種類。レベルが上がるほど派手なものに

音符 ピックがここにくる寸前にCボタンを叩いて弾くとベスト



方向指示 Lボタンと組み合わせる方向指示

コード ギターで弾く和音。これが変わると、Lと方向を押し直し

評価 演奏の評価を表示。明るい色ほど高い。泣き顔が最悪

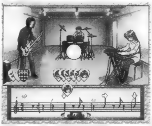
ピックを集めよう

本編で「ときめきマーク」（右下参照）のまま演奏を終えると、ピックが新しくなる。これはそのレベルの演奏をマスターしたという証。新ピックを取得すると、次のレベルに進むという具合だ。本編終了後のおまけモードでもギター演奏が楽しめるが、入手できるピックは異なる。

ピックリスト

レベル	本編	おまけ
1	コナミ	演劇部部長
2	黄色	プレイヤー
3	チェック	紐緒結奈
4	クリスタル	秋穂みのり
5	バタフライ	古式ゆかり
6	黒玉	朝日奈夕子
7	赤×	如月未緒
8	白×	藤崎詩織
9	ブラウン	片桐彩子

◀この顔を目指せ



⬆ときめきマークにするのは至難の業。微妙な音のズレも許されないのだ

写真　顔さえ枠に収まれば、入選だ！

デートでの写真コンテスト。彩子を被写体に中央広場周囲3ヵ所（噴水、木立の中、白壁の家の前）で撮影する。入選に向け注意すべき点は、彩子の顔がすべて収まるように撮影することだけ。あとはどこで撮ろうと、構図をどうしようと構わない。自分のベストショットを収めよう。

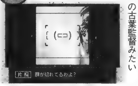
◎ 顔をちゃんと入れる

⬆文句ナシ！　これを参考に彩子のベストショットを撮ってあげよう！

◎ これでもOK…

⬆なーんか隅っこにしか映ってないんですけど。まあ本人がいいって言うなら…

× 切れてます

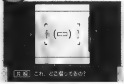


⬅顔が半分…。元大洋の古葉監督みたい

× スケベ

⬅胸を中心に撮ってみました。大きいし…

× 論外



⬅風景写真。彩子はドコ？　もう何が何やら

撮影をしくじると…

以上のようになかなか入選しないことが難しい写真コンテストだが、入選できなければできないで、また違った展開を楽しめる。入選作に自分の写真がなくて落ち込むけど、賞品がプールの無料入場券と知ってホッとする（表面的に残念がる）彩子を見ることができるのだ。これもステキ？

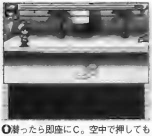
⬆落選して落胆。でもこの5秒後、一気に笑顔に。賞品くらい確認しとけ

©KONAMI

水泳　スタートダッシュとストロークが命

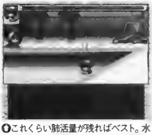
Cボタンと Bボタンを交互に押しながら泳いでいくのだが、タイミングがとてつもなくシビア。「行った!」と思ったらゴール前1メートルくらいで息切れしたりと、おそらく、ほとんどのプレイヤーがてこずっているだろう。さらに沈んだときの彩子の笑い声といったら…! しかし、そんな日々も今日でお・し・ま・い! まず飛び込みで潜水したら、すぐにCボタンでひとかき。そのまま4〜5秒間はそのまま何も押さず自然に進ませる。そして、Bでストロークを戻しすぐCでひとかき。で、ここからが重要。主人公の足が2回ピクピクと動いたら、Bで戻しすぐにCでかく。また2回動いたら、戻してかく。この繰り返しでゴール目指して泳いでいこう。これで彩子の水着は見られたも同然だ!

スタート直後にC



○潜ったら即座にC。空中で押しても意味ありませんので。スタートが肝心

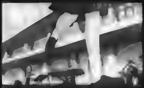
ギリギリゴール!



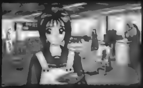
○これくらい肺活量が残ればベスト。水着を見てもいいんですか? いいんです!

どうなる?　波乱の三角関係

仲が深まる一方の主人公と彩子。だが、ある日を境に主人公の周りがおかしくなってくる。彩子は会うたびに辛そうな顔をするし「彩」内はギクシャクする。そして、鈴音の嘲笑は主人公を打ちのめす。



○歯車が狂い始めた「彩」。主人公の鈍さが鈴音を追いつめたのだろうか



○その明るさが心の支えとなっていた彩子。しかし、2人の関係は…

ねえ先輩、どうして私じゃダメなんですか? ねえどうして!?

○遠い存在になっていく主人公 [illegible]じゃいられない

シオリスト必見!　詩織とのサイドストーリー

「ときめき」本編と同じく、主人公と詩織は幼なじみ。ただ違うのは、詩織を異性として意識しているわけでなく、親しい友人の一人であること。文化祭実行委員として登場する詩織は、告知ポスター貼りやバンドコンテスト（伊集院プレゼンツ）のステージ（伊集院家投資）設営など、文化祭の準備に多忙ながらも充実した日々を過ごしていた。

○好雄と談笑していると詩織が登場。バンドに熱を燃やす主人公を応援する

○さすが伊集院家。たかが文化祭のステージにここまで金をかけるとは!!

○あまりの凄さに言葉を失う。この後、伊集院が登場しステージ自慢が始まる

詩織編チャート

9月26日
教室で詩織と会話
▼
9月27日
教室に詩織（会話はしなくてもOK）
▼
9月30日
70%の確率で教室に詩織がいる
▼
10月1日
ポスターを貼る詩織に会う
▼
10月2日
詩織と野外ステージを見る
▼
10月3日
野外ステージに詩織がいる。
「話す」「実行委員の仕事…」
「話す」「気になること」
で不良戦に突入。

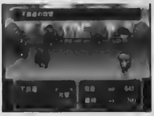
不良戦は、耐えながら攻撃

詩織とステージ前で会話していると、他校の不良が設営の邪魔に来る。主人公はステージを、文化祭を、そして詩織を守るべく彼らに勝負を挑む。戦闘はコマンド選択RPG風に行われる。彼らの攻撃時にはサングラスが光り、必ず主人公のコマンド選択ウィンドウが現れるようになっている。そこで必ず防御を選択すること。するとダメージが約3分の1まで押さえられるうえ、HPも微量ながら回復する。また、不良が攻撃してくるときに、詩織が「やめて」と止めに入ると攻撃がキャンセルされる。また、HPが半分以下になると「大丈夫?」と回復してくれるのだ。不良たちのHPは1200。4回も攻撃すれば簡単に倒すことができるだろう。

不良登場!

○目的もなく文化祭の邪魔をするゴロツキたち。まあ、実力は口ほどにもないが

[illegible]



○防御のタイミングさえ間違わなければラクショー! お家に帰って泣いてろ!

番長登場! 文化祭に暗雲が…

不良たちを蹴散らしたあくる日、彼らの親玉である番長から果たし状が届く。ステージ前で決闘しようというのだ。かつてない強敵を前に武者震いする主人公。校内から武器をかき集め、闘いの場に足を踏み入れた彼が見たものは…!

○最強と呼ぶにふさわしい男。勝てるのか…?

データ入力をしながら作曲のコツを覚える実践講座だ

テクノモーター

発売日	発売中
発売元	電子メディアサービス
開発元	電子メディアサービス
価格（税別）	4800円
ジャンル	ETC
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	38・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

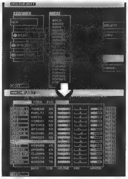
「作曲してはいるんだけど、うまく曲を作れない」というアナタに贈る初心者用作曲講座を開講。サンプルデータを入力しながら学んでいってね。

習うより慣れろ！ サンプルデータを基に作曲の基礎部分を解説

ここでは作曲の基本テクニックを「音色選び」「パターン作成」「曲構成」の順に説明する。作曲する上でのコツを学んでもらいたい。その後は掲載したサンプルデータを基に、実際にデータを自分で打ち込んでみよう。頭でアレコレ考えるより、実践した方が理解も早いぞ！

作曲の第一歩は音色選びから

作曲時、最初に行うことは音色選び。しかしながら本作に収録されている音色は1万種類以上。どの音を選べばいいのか、見当すらつかない人もいるハズ。そんなときはイチから音色を選ばず、収録データを使ってみよう。オススメは「POP＊1」と「HOUSE」。前者はポップス、後者はハウスミュージックに向いた音色を収録している。もし、気に入らない音色があったら、その部分の音色だけを交換すればいいのだ。



○NEWを選ばずにDISCを選択。POP＊1を開いて音色を選ぶべし

どのパターンから作り始めるか？

音色を選別後はパターンを制作。パターンはメロディを奏でるTRACK1と2、リズムを刻むBASSとDRUMSの4つ。パターン制作で悩むのが「どのパターンから作るか？」ということ。参考までに例を挙げておくと、ダンス系の曲はリズム（DRUMS）、バラード調の曲はメロディ（TRACK1、2）から作った方がやりやすい。とはいっても、何もない状態から初心者がパターンを構築するのは至難の業。最初は音色選び同様、既製のパターンをDISCから読み込んでアレンジを加えよう。

上手な曲構成のやり方は？

パターンを1つ作っただけでも作曲したことになるが、1つのパターンは4小節分の長さしかないので、演奏はすぐに終わってしまう。パターンとパターンを組み合わせて長い曲を作るのが曲の構成だ。

曲と曲を組み合わせるというと難しそうな印象を受けるが、そんな心配は無用。まず、4小節パターンを1つだけ用意してみよう。そして、このパターンからDRUMSパートやBASSパートなどをカットしたパターンをいくつか作る（全部をカットしてもいいし、一部だけをカットしてもいい）。これを適当に並べて演奏させるのだ。こんなことをするだけで、それっぽく聴こえる長めの曲ができてしまう。この手法は同じリズムで淡々と曲が流れていくダンス系の曲で効果を発揮する。

基礎編 「かえるのうた」を作ってみよう

ここからはサンプルデータを基にした作曲の手順とその解説を行っていく。題材は「かえるのうた」。4小節分しかない短い曲だが、基本となるバージョン以外にも、テクノポップとレゲエバージョンを用意。同じ曲でもアレンジ次第でここまで変わるということを感じ取ってほしい。

TRACK1から制作

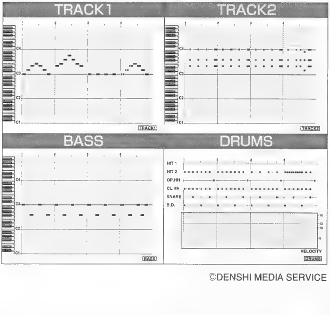
BPMを100に設定。メロディ主体の曲なので、初めにTARCK1（かえるのうたが、きこえてくるよ～の部分）から作り始める。音色リストを見てもわかるとおり、ここは笛（FUE）にあたるところ。基本的なメロディが出来上がったら、DRUMSとBASSパートでリズムを制作。DRUMSのパターンは8ビートを用いた。注目してほしいのは、DRUMSのHIT2の箇所。TRACK1のメロディにそった形で、鈴の音をだしているのだが、たったこれだけのことで曲の厚みはグッと増している。

リズムの組み立て方

DRMUSパターンを作るときのコツをもう1つ。リズムパターンを組み上げるときは1小節単位でリズムを作り、同じものを4小節分コピーする。小さく作ってドンドン伸ばすのが基本だ。こうしてリズムパターンの骨組みができあがれば、あとはそれを加工していく。2小節目や4小節目のパターンにドットを多めにおいて派手にしたりして、リズム全体にメリハリをつけてみるのだ。DRUMSパターンは、その性質上、同じものを単純に繰り返すだけで音楽っぽくなってくるぞ。

●音色リスト

TRACK1：INST／PIPE／FUE1
TRACK2：INST／ORGAN／HAMON2
BASS：INST／ABASS／ABASS1
HIT1：－
HIT2：PERCUS／PRCS66
OPEN HH：OPHH／OPHH01
CLOSE HH：CLSHH／CLHH01
SNARE：SNDRM2／SNR105
B.DRUM：BSDRM3／BDR201

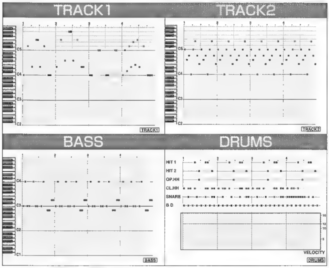


©DENSHI MEDIA SERVICE

アレンジ編　テクノポップバージョン

テクノポップ風アレンジのポイントはDRUMS部分。BPMを100に設定し、速いテンポに組み上げる。上級者ならベロシティをいじってDRUMSの音に強弱をつけてみてもいいだろう。ちなみにここで使っている808SNDは、汎用性のある使いやすいDRUMS用の音色だ。

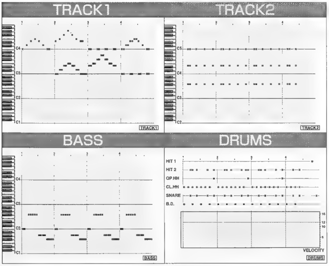
●音色リスト
TRACK1：INST／LOWAVE／LOW02
TRACK2：INST／PULSY／SINE
BASS：INST／DIRTY／DIRT03
HIT1：808SND／TRC09
HIT2：808SND／TRT04
OPEN HH：808SND／TROH04
CLOSE HH：808SND／TRCH1
SNARE：808SND／TRSN04
B.DRUM：BSDRM1／BDR001



アレンジ編　レゲエバージョン

レゲエだけにテンポはゆったり。BPMを83にセットしておく。ポイントは太い音を奏でるBASSとDRUMSの一番最後にあるHIT1、そしてそれに続くSNARE。最後の「トゥルル、コンッ！」という音は、レゲエならではの伝統的なパターンになっている。

●音色リスト
TRACK1：INST／ORGAN／HAMON5
TRACK2：INST／GUITAR／MUTEG1
BASS：INST／PULSY／SAW
HIT1：TAMMY／TAMY16
HIT2：RIMMY／RIMY14
OPEN HH：OPHH／OPHH01
CLOSE HH：CLSHH／CLHH01
SNARE：SNDRM1／SNR002
B.DRUM：BSDRM1／BDR012



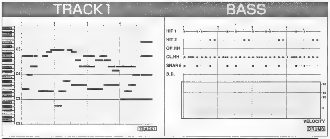
パターン数が少なくても工夫次第でここまで作れる

最後は、みんなも聴いたことがあるだろう曲のデータを掲載。ただし、今までのデータと違い、全てのパターンを使っていないものもある。少ないパターンでも創意工夫で表現力はいくらでもアップするのだ。

夜空ノムコウ　作曲：川村結花

ご存知SMAPのヒット曲。BPMは108に設定。メインのアコースティックギターは、極力生音っぽく仕上げている。もうひとつのDRUMSは、「かえるのうた」のテクノポップバージョンでも使用した808SNDを用いている。ちなみに、この手のヒット曲を手っ取り早く作曲したければ楽器屋等で売られている楽譜を買ってくるのも手。楽譜が読めれば、それを『テクノモーター』上に落とすことも可能。また、楽譜が読めない人は、書店で売っているDTM（デスクトップミュージック）の教則本を買ってくるのがオススメ。本来、パソコンのシーケンサーソフトを学ぶときに使うものだが、『テクノモーター』で作曲するときにも参考になるぞ。

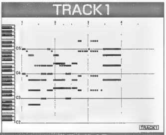
●音色リスト
TRACK1:INST／GUITAR／STEL01
TRACK2:－
BASS:－
HIT1:808SND／TRC05
HIT2:808SND／TRT04
OPEN HH:
CLOSE HH:808SND／TRCP
SNARE:808SND／TRMA
B.DRUM:－

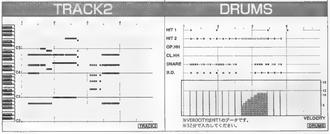


セガサターン・シロ！　作曲：奥居史生

サターンユーザーでこの曲を知らない者はモグリといっても過言ではない、我らがせがた三四郎のテーマ。BPMは90だ。本作では4拍子4小節が作曲の基本的な枠組みだが、この曲の場合は3拍子。曲の最後で静かになってしまうのがイヤな人は、3パターンを組み合わせて1曲にしてみよう。

●音色リスト
TRACK1:INST／BRASS／BRAS01
TRACK2:INST／STRING／STRNG4
BASS:INST／ABASS／ABASS1
HIT1:EXTRA／CLASH1
HIT2:－
OPEN HH:－
CLOSE HH:－
SNARE:SNDRM2／SNR114
B.DRUM:BSDRM3／BDR206





日本音楽著作権協会（出）許諾第9802830-801号

さらにディープな音声データ攻略第2弾!

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

発売日	発売中（2月26日）
発売元	ジャレコ
開発元	ジャレコ
価格（税別）	6800円（税別）
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用（ミニゲームのみ4人同時）
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	100・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

発売から1ヵ月。CGやムービーを100%にした人は多いはず。でも「キャラの会話」は全て聞いてる?　気になる人はここをチェックだ!

残り7人の音声データ(月～金)を、もらさず掲載!

前回に続き、残りの女のコの音声データを攻略するぞ。ココに掲載しているのは、月曜から金曜昼までのもの。当然その後にはリリムとの対決、さらに女のコとのデートが待っているが、この2つに関してはほぼ自動的なイベントのため、省いてある。その他にもここに掲載されていないものとして、女のコが眠っているときの寝言（襲われている場合、そうでない場合の両方）がある。この寝言は、女のコに近づいている場合とそうでない場合で微妙に違うのに気づいていたかな?　もし、どちらかしか聞いていないのなら、聞き比べてみよう。

二ノ宮ことり

⬅寝言は「いい気味だわ」

ことりは決まった場所にいることがないため、他の女のコと比べると特別な存在。彼女と会うときは、ほとんどが自動的なイベントなので、そういったものは省いてある。ことりの会話で聞いておきたいのは、女のコに出会ったあとプレイヤーに言う、その女のコの悪口。このイベントでのことりの出現条件はわからないが、全キャラ分のパターンがちゃんとあるので、聞いてみよう。ちなみに週初めに出現しやすいようだ。

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①ことりの家で思いがけなくお風呂を覗いてしまう	水・木	夜	ことりの家	特に条件はなし。左にある日時に行けば、イベントは発生
②ことりの家の中に入り、ちょっとコワい寝言を聞く	水・木	夜	ことりの家	①を見ていることが条件。もちろん夜でなければダメ

御崎恭子

キョウコは事件をいっしょに解決してくれるキャラで、リリムに襲われないため、会話する場合も自動的なイベントが多い　そのため、この表ではプレイヤーが自ら行動しなければ聞けない会話だけをピックアップしている。キョウコはゲームを始めたときにメニュー画面で話しかけてくるが、そのパターンは数種類ある。オマケに昼と夜（本体の内蔵時計に対応）とでそのセリフも変わってくるのだ。さらに何度もゲームをプレイすれば、常連扱いしてくれることも。ほかには、メニュー画面で何もしないと、温泉に連れていって欲しい、とせがんでくるぞ。

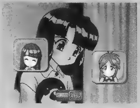
⬆恭子と仲良くなりたければ、とにかく毎日数回話しかけることが基本

⬆仲良くなれば、こんなムービーも!

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①自分のアパート以外の家に入ろうとして、怒られる	月	夜	MAP上	左にある日時に、自分のアパート以外の場所に入ろうとすると発生
②昨日のデートが店長にバレたことを話してくれる	火	朝～夕	You & Me	店内で恭子に触れればそのまま会話に入ってしまう
③そのへんをブラブラして女のコに会ってこいと言われる	火	朝～夕	You & Me	②の会話の後、そのまま話し掛ければイベントが発生
④火曜に会った女のコ以外の家に入ろうとして怒られる	火	夜	MAP上	火曜日に会ったことのない女のコの家などに入ろうとすると発生
⑤敵の正体が見えてきたことを話してくれる	水	朝	You & Me	左の日時に話し掛ければ発生。このセリフが聞けるのは1回のみ
⑥水曜日も張り込みをするよう、クギを刺される	水	昼～夕	You & Me	左の日時に話し掛ければ発生。このセリフが聞けるのは1回のみ
⑦リリムを操っている人物に関しての意見を求められる	木	朝	You & Me	左の日時に話し掛ければ発生。選択肢は2択が1回。このセリフは1回のみ
⑧自分がなぜリリムに襲われないかを説明してくれる	木	昼～夕	You & Me	左の日時に話し掛ければ発生。このセリフが聞けるのは1回のみ
⑨You & Me内で、ぐっすり眠りこけている	水・木	夜	You & Me	左の日時にYou & Meを訪れれば発生。このセリフは何度も聞ける
⑩プレイヤーと組んで、ことりの前で一芝居うつ	金	朝	You & Me	恭子との親密度が高い場合、発生。毎日朝から彼女に会っていれば大丈夫

©JALECO

桜井美優里



これは恭子といっしょ

登場ではムービーも

ミユリもありす同様、朝起きて迎えてくれるキャラ。その会話のほとんどが朝起きたときに話しかけてくれるものだ。ミユリのイベントで特殊なのは、⑥の公園でのイベント。これだけが病室で起こらないので、取りこぼしのないように。これは時間も限定されているので、見られるチャンスが少ないのだ。

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①緊張しながらも、自己紹介をしてくれる（恭子いる）	月	夕	ミユリ病室	恭子といっしょで、月曜昼にルミに会っていれば発生。選択肢は2択が2回
②突然訪問したため、部屋を間違えたと思われる（恭子いない）	火～木	朝～夕	ミユリ病室	すでにルミに会っていれば、発生。選択肢は2択が4回
③リリムとの対決後、お目覚めのあいさつをする	水～木	朝	ミユリ病室	②以降の夜に訪問し、、リリムが現れて、勝負に勝てば翌朝に発生。選択肢は2択が1回
④リリムとの対決後、また来たことを喜んでくれる	木	朝	ミユリ病室	③を見ていて、さらに次の夜のリリムとの勝負に勝てば発生
⑤リリムとの対決後、夜中に何をしているかを質問される	金	朝	ミユリ病室	④を見ていて、さらに次の夜のリリムとの勝負に勝てば発生
⑥公園で、ことりとミユリの会話のようすをこっそり見る	木	夕	公園	②の後で、ミユリがリリムに襲われる前の木曜夕方に発生

佐々木留美

ルミはミユリと関係の深いキャラ。基本的な部分は他のキャラと変わらないが、ミユリがリリムに襲われた場合、ルミは徹夜をしてしまうため襲われることがなくなってしまうのだ。右の表以外のイベントとして、ルミに1回でも会っている状態で「DHA頭脳パイ」を食べて失神すると、ルミのムービーが見られる。

ルミは1階によくいる

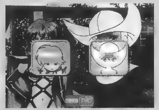
これが失神した場合のムービーだ

ミユリが襲われた場合、メインの会話はミユリの病室で聞ける

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①プレイヤーを恭子の恋人だと勘違いする（恭子いる）	月	昼・夕	ミユリ病室	恭子といっしょで、左の日時に訪れれば発生。選択肢は2択が1回
②プレイヤーにミユリのお見舞いを頼んでくる（恭子いない）	火～木	朝～夕	ミユリ病室	左の日時に訪れれば発生。選択肢は2択が1回。この後、ミユリのお見舞いを頼まれる
③ミユリの意識が戻らず、原因もわからないことを教えてくれる	火～木	朝～夕	ミユリ病室	ミユリが襲われたあと、ミユリの病室を訪れると発生。選択肢は2択が1回
④ミユリがどんな状態でどんな検査を受けているか話してくれる	水・木	朝～夕	ミユリ病室	③の翌日以降、ミユリの病室を訪れると発生。選択肢は2択が1回
⑤神用賀町でミユリと同じ症状の患者が出たことを教えてくれる	木	朝～夕	ミユリ病室	④の翌日、ミユリの病室を訪れると発生。③～⑤は連続したイベント
⑥ミユリのお見舞いをサラっと頼まれる	火～木	朝～夕	病院1F	②のあとで、ミユリにまだ1度も会っていない場合に発生
⑦病院内では静かに、ウロウロしないようにと注意される	火～木	朝～夕	病院1F	ミユリが襲われる前に、ミユリの病室に訪れた後に発生
⑧今日もミユリのお見舞いに来てくれたのと言われる	火～木	朝～夕	病院1F	ミユリが襲われた日以降で、ミユリの病室を訪れる前に発生。このセリフは1回のみ
⑨ミユリの病状がまだよくなってないのを教えてくれる	水・木	朝～夕	病院1F	⑧の翌日以降で、ミユリの病室を訪れる前に発生。このセリフは1回のみ
⑩「ミユリちゃんまだダメなのよ」とのセリフを聞く	木	朝～夕	病院1F	⑨の翌日以降で、ミユリの病室を訪れる前に発生。このセリフは1回のみ
⑪みるくまで様子がおかしくなったとボヤく	火～木	朝～夕	病院1F	ミユリとみるくが2人とも襲われた翌日以降に発生。⑧～⑩に続けてのセリフ
⑫今は都合が悪いので、用事はあとにしてと言われる	火～木	朝～夕	病院1F	⑥～⑩のセリフを聞いた後、再び話し掛けると発生
⑬こんな夜更けに病院にやってきたことに驚かれる	火～木	夜	病院1F	ミユリが襲われた日以降の夜に発生。再び話し掛けると⑯が聞ける
⑭ミユリのことは進展がなく、徹夜になりそうだと言う	水・木	夜	病院1F	⑧の翌夜に発生。再び話し掛けると⑯が聞ける。このセリフは1回のみ
⑮自分が今晩も徹夜だとボヤく。プレイヤーの心配もしてくれる	木	夜	病院1F	⑨の翌夜に発生。再び話し掛けると⑯が聞ける。このセリフは1回のみ
⑯ミユリのことがあるので、ここを離れられないと謝られる	火～木	夜	病院1F	⑬～⑮のセリフを聞いた後、再びルミに話し掛ければ発生
⑰今日は自分の検査があるので、ゆっくり休めそうと言う	金	昼	病院1F	一度でもルミに会っていて、彼女が眠らされていない場合に発生

槙枝早苗

さなえは、ほとんど場合、レイカ邸前で掃除をしている。そのため、会話内容も玄関先での挨拶程度のものが多い。そのなかでも特殊なのは、⑥のセシルとの会話。この会話ではさなえは途中でチェリーパイに変身してしまうのだ。このイベントは時間が限られているうえに、連続してレイカ邸を訪れなければお目にかかれないため、見逃している人も多いのでは？　ちなみに、さなえがリリムに襲われていない場合は、レイカと話せるチャンスはあまりない。会話を全て聞きたいなら、どちらか1人を選ぼう。

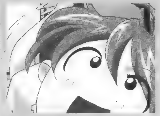


⬆さなえがチェリーパイに変身する⑥のイベント。出現条件が厳しい

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①ずっと前から掃除を続けているという話を聞く（恭子いる）	月	昼・夕	レイカ邸庭	恭子といっしょのときに訪れると発生。選択肢は2択が1回
②ずっと前から掃除を続けているのを聞く（恭子いない）	月～木	夕	レイカ邸庭	左の日時に訪れれば発生。初登場の場合は、登場アニメが入る
③「あ～、どうもこんにちは。いいお天気ですねぇ」のセリフ	火～木	朝	レイカ邸庭	左の日時に訪れれば発生。初登場の場合は、登場アニメが入る
④「いらっしゃいませ。レイカ様は今お昼寝中です」のセリフ	火～金	昼	レイカ邸庭	左の日時に訪れれば発生。初登場の場合は、登場アニメが入る
⑤マップ上でのチビキャラとの会話（3パターンあり）	月～木	朝・夕	レイカ邸庭	②～④のセリフを聞いた後、再び話し掛けると3種類のセリフがランダムで聞ける
⑥チェリーパイとセシルの秘密の話をこっそり聞く	火	昼	レイカ邸庭	火曜朝にレイカ邸を訪れ、再び昼にレイカ邸を訪れると発生。選択肢は2択が1回
⑦レイカとの会話後、さなえの着替えを覗いてしまうことに	木	朝	レイカ邸メイド部屋	火・水（昼を除く）と、連続してさなえに会った木曜の朝に発生

片桐志穂

シホは会話のボリュームはちょっと少な目のキャラ。彼女の会話内容は、お稽古ごとのことが多く、そのため話をした後はいなくなってしまうことがほとんど。その日に会ったら、次に会えるのは夜だけだ。全てのセリフを聞こうと思ったら、夜とそれ以外の時間に1回ずつ片桐邸を訪れればいいので、比較的簡単に攻略できるだろう。ただし、1回のプレイでは聞けないパターンが1つだけある。それは⑥と⑦の会話。これは⑤を見ているかそうでないかで2つに分かれてしまうのだ。このセリフを2つとも聞きたいなら、⑤のイベントの直前でセーブをしておいて、2回プレイするのがベスト。

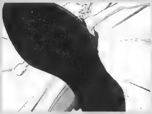


⬆酔っ払うと、こんな姿まで見せてくれるシホ。この先はお楽しみ…

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①シホに恋人がいるのか聞いてみる（恭子いる）	月	昼	片桐邸庭	恭子といっしょで、左の日時に訪れれば発生。会話後、チビキャラが去る
②シホに恋人がいるのか聞いてみる（恭子いない）	火～木	朝～夕	片桐邸庭	左の日時に訪れれば発生。この日の夜からシホの寝室に入れるようになる
③これから日曜大工の花嫁修業があると言って立ち去る	月 火～木	昼・夕 朝～夕	片桐邸庭	①②のあと、マップ上にいるシホのチビキャラに話し掛けると発生
④父がシホを子ども扱いすることに関して意見を求められる	水・木	朝～夕	片桐邸庭	②の翌日以降、シホに会ったときに発生。その日は夜までシホに会えない
⑤ベッドで酔っ払っているシホをなだめる	水・木	夜	シホの部屋	④以降の夜に発生。リリムが現れた場合は対決へ、そうでなければ寝言モードに移行
⑥「いいお天気ですね。ごきげんいかが？」と声をかけられる	木	朝～夕	片桐邸庭	④の翌日で、⑤のイベントを見ていない場合に発生。その日は夜までシホに会えない
⑦昨日の夜の酔っ払い事件に関して説明を求められる	木	朝～夕	片桐邸庭	⑤を見た翌日にシホに会うと発生。その日は夜までシホに会えない

一文字つかさ

つかさは、防衛軍に所属しているため、会える機会もかなり限られている。1日に1回会えば、会話もソコソコに訓練に行ってしまう。他に会う機会は、夜、彼女をリリムから守るときのみだ。ちなみに夜の会話は、曜日に関係なく、毎回いっしょ。つかさとの会話で唯一防衛軍内ではないものは、すぐそばにある⑤の弾薬庫跡でのイベント。このイベントは出現条件も比較的簡単なので、すぐに見られるはずだ。ただし、その日にすでにつかさと会っていると、弾薬庫後跡に行っても何も起こらないので、その点だけ注意しよう。



⬆さすがサイボーグ！　と感心させられる見事なキックを披露してくれる

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①つかさがサイボーグであることを恭子がちゃかす（恭子いる）	月	昼・夕	防衛軍横	選択肢は2択が2回。名前を教えないと、恭子のセリフが少し増える
②防衛軍前で、目の前に突然つかさがあらわれる（恭子いない）	火～木	朝～夕	防衛軍横	防衛軍前を通りかかると自動的に発生。選択肢は2択が3回。3つ目上の選択肢はループ
③顔出してくれただけでうれしいと言ってくれる	水・木	朝～夕	防衛軍宿舎	②の翌日以降に発生。その日は、夜までつかさに会えない
④今日も訓練だけど、この埋め合わせはすると言う	木	朝～夕	防衛軍宿舎	③の翌日以降に発生。その日は、夜までつかさに会えない
⑤弾薬庫跡に閉じ込められたプレイヤーを助けてくれる	水・木	朝～夕	弾薬庫跡	②の翌日以降、弾薬庫跡に行った場合に発生。1度発生すると、2度と起こらない
⑥ここでザコ寝ならしてもいいと言った後、寝てしまう	火～木	夜	防衛軍宿舎	つかさに1度でも会っていて、夜に防衛軍にいった場合は何度でも発生
⑦リリムを倒すなら協力すると言ってくれる	金	昼	防衛軍入口	つかさに1度でも会っていて、金曜昼に訪れると発生。そうでなければこのセリフはなし

SATURN FAN **No.7**

② ③ ④ ⑤

⑥ [ ]

⑦ [ ]

⑧ [ ]

⑨ [ ]

⑩ [ ] ⑪ [ ]

⑫ [ ]

⑬ [ ] ⑭ [ ] ⑮ [ ]

⑯ [ ]

⑰ [ ]

⑱

⑲

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

1 0 5 8 6 2 2

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN 読者プレゼント
No.7応募係

住所

ふりがな
氏名

電話
番号
(　　)

①ゲーム成績表

P77の表4の中から
実際に遊んだことの
あるゲームを選んで
評価してください。

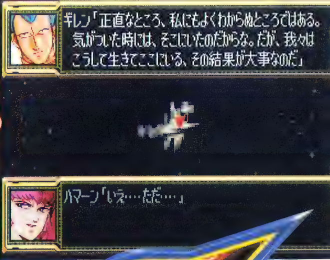
ゲームのNo				¥		!!!	★

今号のプレゼントで
欲しいもの

(　　)番

キリトリ線

CONTINUE TO REPORT!! ZOKU HOU!!



独裁政権再び…!?

4話分のシナリオ公開

スーパーロボット大戦F 完結編

ロンド＝ベル窮地に!!

ザビ家の復活、ティターンズとの対立、アマンダラの出現など序盤からヒートアップ！『完結編』のストーリー上、重要な4シナリオを公開だ。

発売日	4月23日	CD枚数	1枚
発売元	バンプレスト	複数プレイ	1人用
開発元	ウィンキーソフト	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	198＋89・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	98%（3月17日現在）

ザビ家、アマンダラの出現、ティターンズの暴走…
謎が謎を呼ぶ物語を解説

続々と新しく登場するユニットやキャラたちが、さらにストーリーを盛り上げていく『完結編』。前回に続くストーリーとして、今回は4話分のシナリオを公開するぞ。新たなメンバーを加える一方で、前大戦で倒したハズの敵が再びロンド＝ベル隊の前に現れ、また取り巻く状況も次第に悪化していく…。これから、どのような戦いが待っているのか。ストーリーはますます謎に満ちていく。

⬆敵の勢力にも大きな変化が現れる。ザビ家復活が、その後のDCにどんな影響を与えるのか気になるところ

➡死の商人・アマンダラ＝カマンダラも登場する。ペンタゴナ・ワールドから地球圏まで来た目的は…？

今回の初登場たち

⬆今回紹介するシナリオでの初登場ユニットとキャラたち

©葦プロ・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO
※画面は開発中のものです

共通シナリオ ザビ家の亡霊

前シナリオ「アクシズの攻防」からつながるシナリオで、マップもほぼ同じ。ここでは敵ユニットは積極的に動かない。自軍が動かなければ戦闘にはならないぞ。そして4ターン目にはドロス3隻で死んだハズのギレン、キシリア、ドズルのザビ家3兄弟が登場、自軍は撤退することになる。イベント的な雰囲気のあるシナリオだ。

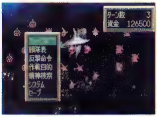
アクシズにいるミネハも、謎のプレッシャーを感じて怯える。ロンド＝ベルのものではないとしたら、いったい何者が…？

ニュータイプと呼ばれる人たちは全員感じている

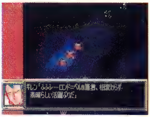
マシュマーが前線に出るが目的は時間稼ぎのみ

ストーリー

アクシズ内では怯えるミネバと何者かを迎えようとするハマーンの姿があった。そしてロンド＝ベル隊はアクシズへ再び侵攻を開始する。しかし、敵は活発な動きをしない。それは時間稼ぎにも見えた。その時、空母ドロス3隻が出現。そこには、死んだハズのザビ家3兄弟の姿が！　謎のプレッシャーの正体は彼らだったのだ。戦力的に不利と見たブライトは、全員に撤退命令を出すことに…。



自軍から進まなければ敵は動かない。戦闘は起こらない場合もあるぞ



突如現れたドロスにはギレン＝ザビが！

先の大戦で、ロンド＝ベル隊が確かに倒したザビ家の兄弟が目の前に。信じられない光景に目を疑う

ザビ家復活!?

共通シナリオ ガラスの王国

突然、サンクキングダムを取り囲んだティターンズの部隊と戦うことになるシナリオだ。ここからティターンズも敵として登場し、ロンド＝ベル隊の戦いはますます厳しくなる。初登場のボール3機はあまりにも弱い。助けたくても間に合わないだろう。また、ここでゼクスとノイン、ギリアムがメンバーから抜けることになる。

父親とは違う何かを感じたのか

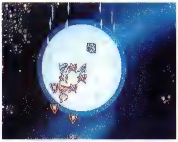
ギレンの恐るべき恐怖政策が始まる。ＤＣはどうなるのか…

地球連邦の一員であるハズのティターンズがなぜ

対立するロンド＝ベル隊に対してついに反逆罪の汚名を着せるジャマイカン。戦闘必至

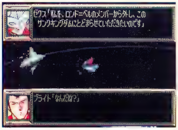
ストーリー

ロンド＝ベル隊に緊急通信が入った。発信したのはサンクキングダム。突如としてティターンズの部隊が武力をもって取り囲んだのだった。ブライトがその理由を聞いても、何も答えようとしないジャマイカンだが、彼に命令を出したのはジャミトフだったのだ。必然的に敵対してしまうロンド＝ベル隊とティターンズ。とうとうロンド＝ベル隊は反逆罪として攻撃を受けることになる。



サンクキングダムを救うため、情けは無用だ

初登場のホール。精鋭相手に勝てるわけもなし…



ゼクスたちが抜け、ロンド＝ベル隊は大ピンチ

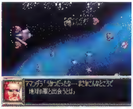
共通シナリオ アマンダラ=カマンダラ

ストーリーの鍵を握るキャラの1人と思われる、ペンタゴナ・ワールドのアマンダラ=カマンダラが初登場のシナリオ。彼が乗ったホエールをDC部隊から助けるのが目的だ。ホエールは動けないので、自軍が接近する必要がある。シナリオ終了後にはヌーベルディザードとともに、いよいよエルガイムMk－Ⅱが入手できるぞ。

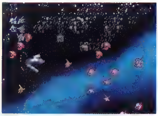
ストーリー

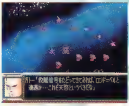
ジャミトフから、先の一件で上海へ向かうよう命令を受けたロンド=ベル隊。その途中、識別不明の救難信号をキャッチする。そこに向かうと、DC部隊に攻撃を受けている1隻の戦艦があった。その戦艦はホエールと呼ばれ、ペンタゴナ・ワールドのアマンダラ=カマンダラの船だとダバに教えられる。なぜここに、という疑問はともかく、ホエールの救援のために戦力を展開することになった。

ジャミトフに呼ばれて地球に



なんと、アマンダラが攻撃されていた


敵はホエールを第1目標として攻撃してくる



余計な人たちまで呼んでしまったようだ

困った人を助けるのは正義の味方の宿命だけど

ホエールはダメージも省みずに攻撃するので、敵を近づけさせないように

ホエールを救え!!

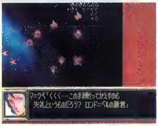
アマンダラから譲り受けたヘビーメタルをキャオが改造、エルガイムMk－Ⅱが誕生する

共通シナリオ ティターンズの悪意

ザビ家3兄弟とともに復活したマ=クベが、ロンド=ベル隊を急襲する。しかも、捕らえたプルとプルツーを人質にして…という展開のシナリオ。エネルギー、武器ともに皆無の状態で動けないキュベレイMk－Ⅱに乗ったプルとプルツーの救出が最優先目的だ。また、デュオとガンダムデスサイズを仲間にできるチャンスもある。

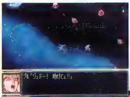
ストーリー

大気圏に突入という時に、またしても敵の攻撃を受けるロンド=ベル隊。攻撃をしかけてきたのはDC部隊だが、それを指揮しているのは死んだハズのマ=クベだった。驚くロンド=ベル隊の面々。しかし、マ=クベはさらに策を用意していた。プルとプルツーという人質を盾にするのだった。そこに、デュオのガンダムデスサイズが出現。DCの卑怯な手口に、一時的に協力してくれるのだが…。

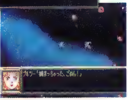


ザビ家3兄弟たけではなく、あのマ=クベまでもが復活！

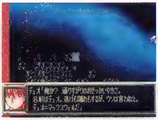
まさしく四面楚歌の状態で戦うことになりそうな予感が



プルとプルツーが捕まっていた



シュドーに会いたかったのだろう



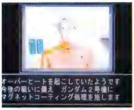
デュオ参上！　DCを全滅させるまでは一緒に戦ってくれるが…

NPCとして単独でDCに向かっていくガンダムデスサイズ

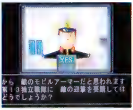
デュオもロンド=ベルには悪意を感じていなかったらしい。カトルの必死の説得によって、晴れてデュオがロンド=ベルの一員に

歴史は繰り返されるのか、それとも…終盤イベントをちょっと解説

ゲーム終盤になると、さまざまなイベントが起こってくる。イベントは、史実ではお馴染みのものから第3勢力の出現などのオリジナルまで多々ある。それは、プレイヤーの行動、そして戦況によって変化していく。史実どおりの結末を迎えるのか、まったく違った展開が待っているのか…。すべての結果が終盤に現れてくるのだ。



⬅戦場は宇宙へ、お馴染みのイベントも



➡ホワイトベース隊が存続していれば…

⬆最後に勝利を収めるのは、連邦軍かジオン軍か。最後の決戦だ

⬆シオン、連邦、ティタ　ンズ、正統ジオンに続き、最後のモードであるネオジオンモードが存在

ジオン軍

コロニーをまるごとレーザー砲として使用するソーラー・レイの開発や、デギン公王とレビル将軍の和平交渉など、お馴染みのイベントが続出する。もちろん、キシリアがギレンを射殺するイベントもあり、史実どおりの結末も待っている。また、戦況によってはルナツー攻略作戦、ジャブロー制圧作戦など、ジオン栄光の勝利への道のりも用意されているのだ。

⬅悪魔の兵器、ソーラーレイを開発するか？

➡史実どおりの最後となってしまうのか…

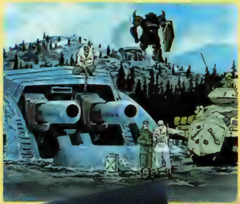
連邦軍

戦場が宇宙になると、ソロモン攻略戦である「星一号作戦」などが発令される。また第13独立部隊であるホワイトベース隊を存続させているか否かにより、さまざまな展開が微妙に変わってくる。ホワイトベース隊の扱いは、連邦軍でプレイする際のポイントとなってくるのだ。また、ア・バオア・クー攻略戦後も、サイド3攻略戦などが用意されている。

➡一気にソロモンを攻略せよ!!

⬅第13独立部隊の活躍がたくさん

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKU HOU!!



最後の第

ファーストガンダムの世界において、さまざまな“IF”を体験することができる『ギレンの野望』。今回は、第3勢力モード最後の1つ、あのシャアが反旗を翻すネオジオンモードの存在が判明。そして、一年戦争において活躍して勇名を馳せた、忘れることのできないエースパイロットたちを紹介していく。

発売日	4月9日
発売元	バンダイ
開発元	未発表
価格（税別）	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	142
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI

第3勢力最後の1つが判明
ネオジオンモード公開

前号で紹介した第3勢力モードだが、そのモードは全部で3つ存在する。前号のティターンズモード、正統ジオンモードに続き、今回は最後の第3勢力モードであるネオジオンモードを紹介する。

画面を見れば分かるとおりネオジオンは、シャア＝アズナブルことキャスバル＝レム＝ダイクンが結成する。亡き父であるジオン＝ダイクンの意思を継ぎ、スペースノイドたちの自立を勝ち取るために連邦、ジオンに宣戦布告する。

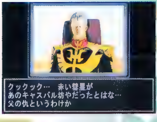
⇦ギレンの下を離れ、キャスバルとともに歩むのか…

⇧左はサイコミュの基礎理論及び実用化したフラナガン博士。右は木星帰りのニュータイプ・シャリアー＝ブル

⇨シャアことキャスバルを見つめるララァ＝スン。ネオジオンにはニュータイプと呼ばれる人々が集まっている

⇧仮面を取ったシャアはキャスバルにかえり、父の理想を継ぐ

⇩ギレンやキシリアから見れば、キャスバルも坊やというわけか



3勢力とエースパイロット列伝

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

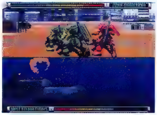
戦場でひときわ輝きを放つ英雄 一年戦争を駆け抜けたエースたち

ミノフスキー粒子の発見及び戦闘での使用、そしてモビルスーツ（以下MS）の実戦投入により、それ以後の戦闘は原始的な、有視界に頼った近接戦闘が主流となっていく。それは、今までの電子戦中心の戦略、戦術を根底から覆す結果であった。同時に、過去の遺物であった「エースパイロット」を復活させることとなる…。

ゲーム中でも、名のあるパイロットたちが多数登場する。優秀なパイロットたちを状況に合わせて有効に利用することで、多大な戦果をあげることができるのだ。ここでは、一年戦争時に登場した、特に有名なジオンのエースパイロットたちを紹介する。ちなみにプロフィール、戦果などは史実に基づいている。ゲーム中でそれ以上の活躍をさせることも可能だ。

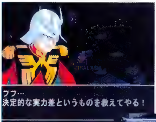
名のあるパイロットたちには、戦闘前後にセリフが入るぞ

一騎当千の強者たち。戦闘を有利に進めることができる！



赤い彗星 シャア＝アズナブル

連邦軍兵士から「赤い彗星」の異名で恐れられ、多数の功績を残したのが、シャア＝アズナブルである。彼を有名にしたのはルウム戦役での活躍。シャアは赤く塗装したザクⅡS型たった1機で、戦艦3隻を撃沈させている。そのときの様子を見た連邦軍兵士によって、シャアの赤いS型は俗に「3倍のスピードを持ったザク」として語られるのである。連邦の白いMSとの因縁は深い。本名はキャスバル＝レム＝ダイクン。ジオン共和国の創始者であるジオン＝ズム＝ダイクンの息子である。



ゲーム開始直後から使える。シャアはたった1機で戦艦をも相手にできるので、初期では重要な戦力である

シャアの愛機であったザクⅡC型。その後エース用にカスタマイズされたS型に乗り換える。その赤いボディが異名のゆえんだ

赤い稲妻 ジョニー＝ライデン

ジオンでは珍しいアメリカ系の血を引くジョニー＝ライデン。22歳で軍に志願し、一週間戦争では曹長としてザクⅡC型で活躍している。その後のルウム戦役では、シャアと同じく3隻の戦艦を沈めている。この功績により大尉に昇進、F型に乗り換え、愛機をパーソナルカラーである真紅と黒に塗り替えたと言われている。同じ赤い機体としてシャアのS型がすでに有名であり、しばしば誤認されることもあった。少佐に昇進後は高機動型であるR-2型に乗り換えて多大な戦果を挙げている。エース部隊転属後はゲルググB型を愛機とした。真紅に黒のボディ、ユニコーンのエンブレムは連邦軍兵士の恐怖の的となり、赤い稲妻の異名で呼ばれることとなった。

ゲーム用に新たに描き起こされたジョニー＝ライデン。ちなみに声は井上和彦が担当

赤い稲妻の異名は、連邦軍兵士の間にも知れわたっている。ユニコーンのパーソナルエンブレムは、連邦軍兵士にとっては恐怖の的である

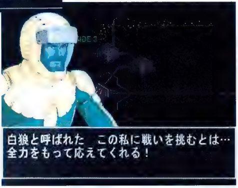
「赤い稲妻」ことジョニー＝ライデンの名を一躍有名にしたのが、このR-2型、いわゆる高機動型ザクである。試作4機が製造されたがコスト、生産性に難があり量産はされなかった。1機はジョニー＝ライデン少佐。残る2機はギャビー＝ハザード中佐、ロバート＝ギリアム大佐にそれぞれ譲渡されている。

MS-06R-2

白狼　シン＝マツナガ

東洋系の名家マツナガ家の嫡子としてサイド3で生まれたシン＝マツナガは、入隊してドズル中将率いる宇宙攻撃軍に配属され、ソロモン宙域で勇名を馳せる。そのため「ソロモンの白狼」または単に「白狼」として連邦軍兵士から恐れられ、ジオン軍兵士からは絶大な信頼を得ていた。開戦から一週間戦争、ルウム戦役に参加、C型を駆って戦艦１、巡洋艦5という功績で中尉に昇進する。その際に愛機の頭部とスパイクアーマーを白く塗装したと言われている。またドズル中将からの信任は厚く、懐刀とも呼ばれている。ドズル自ら戦場視察を行う際、ドズルのカスタマイズされたザクＦ型の側に、必ずシン＝マツナガの白い機体が寄り添っていたという。

⬆ドズル中将の懐刀と言われるシン＝マツナガ。シブい武人タイプだ



⬅名機・Ｒ型を駆って勇名を馳せたシン＝マツナガ。ドズル戦死の悲報を聞いた時、男泣きに泣いたと言われている。声の担当は中村秀利

宇宙空間での戦闘能力を向上させるために始まったＲ型の開発。このうち最初に開発されたR-1型は高性能ながら問題も多く、22機が生産されるに留まった。シン＝マツナガの白い機体が、このR-1型である。その愛機はソロモン陥落の際に失われたが、自身は本国に召喚されていたため戦死は免れている。

MS-06R-1

ソロモンの悪夢　アナベル＝ガトー

その多大な功績により、ザビ家の親衛隊員も務めていたエリート軍人であるアナベル＝ガトー。連邦軍兵士から「ソロモンの悪夢」の異名で恐れられた天才パイロットでもある。ギレン総帥を崇拝するエギーユ＝デラーズ大佐に心酔しており、彼の右腕として活躍。ア・バオア・クー陥落後はデラーズとともに戦線を離脱している。

⬆エギーユ＝デラーズとは深い主従関係によって結ばれている

⬆一年戦争での活躍はあまり知られていない

⬅「ソロモンの悪夢」との戦いを早く見てみたいものだが…

ジョニー＝ライデン　シン＝マツナガ　とは何者だ!?

ここで紹介した４人のうち、シャアとガトーはアニメでもお馴染みの２人だ。残りの２人、ジョニー＝ライデンとシン＝マツナガはアニメには登場していないので、ガンダムファンでも「誰？」と思う人がいるかもしれない。

設定のみで画面には登場しなかったＭＳＶ（モビルスーツ・バリエーション）シリーズの模型化にあたり、そのカスタム機に搭乗するパイロットたちの設定、そしてサイドストーリーも作られていった。そこに登場するのがジョニー＝ライデン、シン＝マツナガなのだ。バンダイのプラモデル製品、その他の新製品情報が満載された小冊子「模型情報」に（恐らく）初めて登場し、当時のガンダムモデラーたちを夢中にさせた。

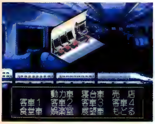
⬆これがウワサの模型情報，当時のガンプラモデラーの必読書であったのだ！

➡数々のＭＳのイラスト、及び設定などが載っていた。広がるガンダムの世界に一喜一憂したものだ

日本全国北から南、自由気ままな特急旅行

旅先での出会いが恋の始まり——全国観光旅行恋愛アドベンチャー

日本各地の名所巡りとステキな女の子たちとの出会い。そんな楽しい旅行気分が思う存分味わえちゃうのがこの作品。基本的なゲームの流れは、移動中の列車の中で出会える人たちと会話を楽しみつつ旅行を満喫。ここで登場する女の子たちと仲良くなっておけば、列車が停車する各観光地でデートに誘うこともできるのだ。この出会いを、旅先でのちょっとした想い出にしてしまうのか、それともこれが甘いラブロマンスの始まりとなるのかプレイヤーの行動次第だ！

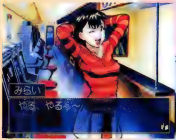


←さすが超豪華特急。列車内といえども施設はかなり充実しているぞ

女の子たちとデート♥
観光地モード

↑→[illegible]をした女の子と楽しく観光。展開次第では、複数の女の子たちといっしょに過ごすこともできるぞ。また、この観光地で新しい出会いが待っているなんていうことも…

↑↓プレイヤーが列車内を自由に動き回るように、女の子たちも思いのままに行動している。当然のことだが、場所と時間が変われば女の子たちの服装も変わる



車内モード
「特別急行ヴェガ」車内での出会い

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU

お嬢様特急 エクスプレス

企画は超有名人気クリエイター、あかほりさとる！ 脚本の制作もあかほりさとる事務所の全面協力で、ストーリー構成は花田十輝が担当。さらに、キャラデザイン&作画監督が柳沢まさひでと、非常に豪華なスタッフで構成されているのだ。

発売日	7月9日	CD枚数	2枚
発売元	メディアワークス	複数プレイ	1人用
開発元	メディアワークス	対応周辺機器等	マルチコントローラー、シャトルマウス
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%（3月18日現在）

©Seven Bright／あかほりさとる事務所／メディアワークス
セルワーク：ジーベック ※画面は開発中のものです。

に待ち受ける恋の罠!?

『お嬢様』の魅力に急接近――あかほり&花田両氏に直撃!!

『お嬢様特急』をもっと知りたい！　という方々の要望に応えるべく、『お嬢様特急』にくわしい人、企画のあかほりさとる氏とストーリー構成を行っている花田十輝氏にあれこれと質問をぶつけてみたぞ。

あかほりさとる氏

メディアの枠にとらわれず、幅広いジャンルでエンターテイメントに徹した作品を提供し続けている人気クリエイター。代表作はアニメ「NG騎士ラムネ&40」やコミック「爆れつハンター」など。

花田十輝氏

脚本から小説、ゲームの企画まであらゆるジャンル手がける“なんでも屋”。これまでに、CD「トゥルーラブストーリー」や小説「ときめきメモリアル」を担当してきた恋愛シナリオのエキスパート。

『お嬢様特急』始動！

――まず、あかほりさとる事務所全面協力ということですが、あかほりさん自身はどの程度まで関わっているのですか？

あかほり　僕が関わっているのは原案と企画の部分です。あとは十輝君の作ってきたキャラやシナリオを見て、アドバイスというかチャチャを入れたくらい（笑）。

――それでは、企画が立ち上がったきっかけとかは？

あかほり　もともと「999」みたいに行き先の分からないミステリー列車みたいなのがすごく好きだったんですよ。それで恋愛シミュレーションも好きだったから、旅＋恋愛でゲームを作れないかと…。そしたらちょうど、十輝君は列車が大好きで、学生のころは全国を旅して回ったとかいう話を聞きまして。当時彼が『ときめき』や『トゥルーラブ』のラジオドラマのシナリオも書いたことがあって、これは適任だと…。で、そこからは十輝君の仕事（笑）。

花田　そこからが大変だったんですけどね（笑）。

――この作品の基本コンセプト、もしくは見どころはどのあたりになりますか？

花田　一言で言うと「ほんとうに生きているような女の子を作り出す」ことです。シナリオ的に言えば、乗客の女の子同士が自然と仲良くなったり、グループで主人公のところに遊びにきたりと、恋愛だけではない女の子のいろんな顔を味わってもらえるようにしています。グラフィック的には、徹底的に使い回しを少なくし、場面ごとに合った絵を1枚ずつ用意しました。ゲーム全体で総枚数は2000を越えます。これは通常の恋愛ゲームの5倍相当です。システム的には、女の子の行動をワンパターンにせず、同じ時間に同じセーブデータから始めても展開が全く変わるようになっています。それを妥協せずにやっていたら、制作に3年もかかってしまいました。随分怒られましたけど（笑）。ただ、おかげで実に手の行き届いた良いソフトになりましたね。

――交通手段が、例えば飛行機とかではなく、列車であるということに何か意味はありますか？

花田　飛行機は“点”を結ぶ旅なのに対して、鉄道は“線”を引いていく旅なんです。その途中で寄り道したり、遊んだりもできるんです。その魅力に惹かれましたね。あと、やっぱり日本は昔から鉄道の国ですから。多くの人に身近な存在っていうのも大きな要因です。

――主人公ってどんな人？

花田　高校3年生、男。あとは基本的にありません。というのも、ユーザーが感情移入しやすいキャラにしたかったんです。友達や幼なじみと一緒に旅行というのも考えたのですが、それではユーザーの方が引いてしまうだろうと…。でも、シナリオを書いた僕が1人旅を好きだっていうのが1人にした理由かな（笑）。

――声優のキャスティングについてお聞きしたいのですが…。

あかほり　ユーザーの方の意識として、自分の好きなキャラの声を当てた声優さんが、違うキャラを演じるのは抵抗があるだろうということで、『ときめき』や『トゥルーラブ』といったビッグタイトルを演じられた声優さんとは重ならないようにしようというのが最初にありました。

花田　声優さんが決まる以前にシナリオは全部上がっていましたから、後はイメージに合った方というのを第一条件に考慮しながら決めていきました。時間をかけて決めることができたので、キャライメージにピッタリはまったキャスティングになったと思ってます。

――プレイヤーは当然ハッピーエンドを目指すわけですが、それ以外のエンディングとかは？

花田　もちろんバッドエンドもありますよ。列車ですから、女の子が降りてしまえば終わり。仲良くなっていればお別れを言いにきてくれますが、ひどい時だと後から車掌さんに「○○さんはお降りになられたようです」なんて言われることもあります。これは僕もやってみたんですけど、かなりショックですねぇ（笑）。

お嬢様エトセトラ

――おふたりがお気に入りの女の子は？

あかほり　キャラデザインの柳沢さんは、「ハミングバード」の時から好きだったので、今回お願いできて本当にうれしかったんですよ。だから、本当は全員好きなんだけど……強いて言うとすれば……うーん……つばさもいいけど……やっぱり、桜井真美ちゃんかな。最初、ラフが上がってきた時から好きだったんで。一筋に（笑）。

花田　僕は作った人間なので、全員好きとしか言いようがないです。子供みたいなもんですからね。みんないい娘ですよぉ、ほんと親バカですけど（笑）。

――ゲーム以外のメディアでも展開していくということですが、具体的にはどのような感じに？

花田　とりあえず4月からラジオが、6月にはノベライズが出る予定です。内容に関しては秘密ですが、ゲーム自体が非常にキャラクタ性が強く物語も深いので、その世界を壊さずにより広げていく形で考えています。僕自身、初のオリジナル小説になるので、気合い入りまくりって感じですね。毎日、書いてて楽しいです。

――では最後に、この作品を心待ちにしているユーザーに向けて一言お願いします。

あかほり　恋愛ゲームとして、1つの大きな新風を贈ることができる作品です。スタッフ、グラフィック、シナリオのどれを取っても僕がやったにふさわしい一級品（笑）。ぜひプレイしてみてね。

花田　あかほりさんはああ言ってますが、僕としては「頑固職人が作ったワイン」みたいな深い味のする作品だと思っています。絵の枚数、シナリオ量といったスケールが注目されがちですが、それを丁寧にゲーム化しているところをスタッフとしては自慢したいですね。何度もやり込める、息の長いソフトになってほしいな。この夏は、あなたの家でぜひ“ヴェガ”に乗ってね。

できたてのサターン版画面を独占公開!

業務用に忠実に再現された初級コース“山陰本線”

今回公開するのは、4つ用意されている路線のうちでも一番簡単な“山陰本線”の画面。他の3路線と比べ、緑に囲まれたのどかな風景が続くのが特徴だ。公開されたサターン版画面も、線路から周囲の木々にいたるまで、フルポリゴンで構成されたグラフィックはなかなか業務用に忠実。完成に向け、順調な仕上がりが窺える。

○当然背景はフルポリゴン。これが滑らかに動く

迫るトンネル

○トンネルの中は真っ暗。中へ入るとしばらくは何も見えない状態の運転となってしまう

○延々と続く線路。はるか遠くにあるビル群も、目的地に進むにつれて徐々にこちらへ近づいてくる

○路線の特色なのだろうか、駅からもどこかしらローカルな匂いが感じられる。数こそまばらだが、ホームに乗客が立っているのがわかるだろうか?

○現時点で、残り時間など数値部分の表示は未調整。当然製品版では改良される

○行けども行けども周囲は緑あふれる山ばかり。山陰地方はその名の通り、山ばかりなのであった

高速で流れゆく・山陰の山なみ

○右へ左へ続くカーブ。ハンドルを切る必要はないので、変わりゆく景色を楽しもう

○山陰本線は、亀岡から始まり、終着駅は京都。ビル群が見えてきたらエンディングまであと一息?

○場所によっては、トンネルに入る前に警笛を鳴らす指示が出るぞ

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKU HOU!!

©TAITO CORPORATION

オリジナル要素もついに判明した!!

ネームエントリー　ロード画面なども続々完成

メイン画面のクオリティは左ページである程度分かったと思うので、ここではその他の細かい部分をチェック。ネームエントリー画面を始め、コース選択画面、路線選択後のCD読み込み画面などは、さすがにオリジナルと同様だ。ここまで細かい部分も完成しているということは、もう完成も間近？

⬆走れる路線は他機種版と同じく4つ。他機種版ではある条件を満たせば、東海道本線の「各駅停車」モードなどがプレイできたが…

⬆ネームエントリー画面。ゲームオーバーにならずに進むことができた距離が、そのままプレイヤーのスコアとなるのだ

⬅プレイする路線を選択後、説明画面が表示される。他機種版同様、実写取り込みの風景と、ポリゴンの列車が絶妙に融合しているぞ

オリジナル要素　他機種版にはなかった新たな天候のもとでプレイできる！

今回判明したサターン版オリジナル要素は「走行時の天候の種類が増える」というもの。業務用、PS版にはなかった雪の中などでの走行が楽しめるのだ。注目点は、天候が変わることで、従来の晴天のもとでの走行がどう変わるのか。画面写真を含め詳細は不明だが、視界、操作などのプレイ画面に何かしらの影響を与えることは間違いないと思われる。

⬆晴天のため、非常に視界良好な業務用。この場所に雪が降ったら一体どうなるのかなぁ

⬆悪天の影響により、電車を停止位置にぴったり止めることも難しくなるかもしれない

電車でGO!™

移植具合が気になる電車運転シミュレーション『電車でGO!』だが、いよいよ画面写真が公開された！　今回は、豊かな自然に囲まれた初級コース“山陰本線”のゲーム画面に加え、サターンユーザーだけの特権・オリジナル要素も本誌読者にだけ明らかにしてしまおう。

発売日	5月28日	CD枚数	1枚
発売元	日本フレックス	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	専用コントローラー「マスコン」
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(3月19日現在)

CONTINUE TO REPORT!! ZOKU HOU!!

改良されたエクササイズと追加されたサバイバルの2つのモードを検証する

今回はエクササイズとサバイバルの2つのモードを紹介する。さらに、追加機体の情報もあるぞ。

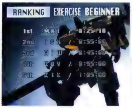
ガングリフォンII GUNGRIFFON II

発売日	4月23日
発売元	ゲームアーツ／ESP
開発元	ゲームアーツ
価格（税別）	6800円（対戦ケーブル同梱版8000円）
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	ツインスティック 対戦ケーブル ミッションスティック
バックアップメモリー	20・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

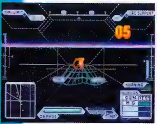
EXERCISE リプレイモードの追加でより美しく、より早く！

前作から引き続いて登場のエクササイズモード。基本的なルールは前作同様で、配置されている全てのターゲットを破壊し、ゴールラインを越えればクリアとなる。さらに今回は、自分のプレイを見られるリプレイモードを追加。タイムアタックに燃えるなら、このモードで自分の動きを細かくチェックすることになるだろう。

マップ選択画面。沖縄か東富士を選択する



練習と同時にタイムアタックも楽しめる



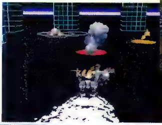
配置されたターゲットを正確に射撃していくのだ

ここがゴールライン。素早く、正確に敵を倒し、辿り着くのだ

リプレイモードで動きをチェック

難易度の違う2つの練習場

エクササイズで選べるマップは2つ。初等段階のシミュレーターでは、ターゲットが動かずマップ構成も簡単だが、高等段階の東富士演習場では、ターゲットが移動し、攻撃してくることもある。どちらのマップでも、使える機体はシナリオモード同様にHIGH-MACS IIのみ。装備している武器もマップによって固定されているぞ。



東富士では実戦さながらに、多様な敵が攻撃してくるぞ

沖縄ではCPUによるシミュレーションという設定で練習する

初等段階 沖縄MDM社

マップが狭く、ターゲットも簡単に並んである。楽勝？

高等段階 東富士演習場

視界は悪いわターゲットは多いわ攻撃してくるわでもう大変

©GAME ARTS／ESP

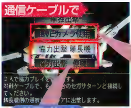
SURVIVAL　敵は無限！　戦って戦って戦い抜くのだ!!

今回新登場となるサバイバルモード。これは、味方ターゲットを守りつつ、現れる敵と戦い続けていくというもの。10分間、自機が倒されることなくターゲットを守り切ればクリアになる。このモードでは対戦プレイ同様、HIGH-MACSⅡ以外にも戦車やヘリコプター、AWGS系など、12種の機体から自機を選択できるのだ。

さらに、このモードでは対戦ケーブルを使って2人同時の協力プレイが可能。対戦モードとは一転して、友達との息のあった連携作戦が楽しめるぞ。

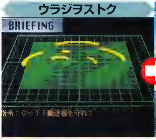
選べるマップは2つ。例によってここでマップ選択

倒した敵の数のランキングも表示されるぞ

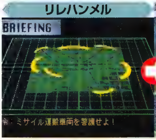


対戦ケーブルを使えば楽しみも増えるぞ

LIVEカメラを使用すると、一方のテレビでプレイヤーの動きを観照できる。そして協力出撃では、2人共同プレイでサバイバルモードに挑むことができるのだ。超燃え



ここでは輸送機を守ることが任務。画面右のがそれ



ここでの味方ターゲットは3つ。あっちこっち大変です

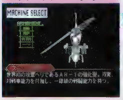
攻撃ヘリで敵部隊を爆撃中。このモードに補給機は登場しないので、手持ちの弾薬をいかに効率よく使っていくかがクリアのカギとなる

新たに判明した6種の機体

対戦やサバイバルで使える様々な機体。前号では6機種を紹介したが、今回はさらに6機種を公開する。この12機種が選択できる全てだ。エレファントやツングースカといった、個性的な機体を使いこなしてみるのも面白いぞ。

機種によって装備できる武装は変化

スーパーコブラ



対地攻撃に優れた攻撃ヘリ。火力に優れるが、防御力は低い

メルカバMk-Ⅲ

イスラエル軍の戦車。対地攻撃は強いが、空中の敵は苦手とする

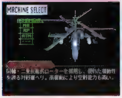
ストゥームパンター

高速走行が可能。ジャンプができず、反面、武装も少ない

エレファント

動きは鈍いが、頑丈な装甲と、強力な火力を誇る機体である

ホーカム



二重反転式ローターで、優れた機動力を持つ。空戦能力も優秀

ツングースカ

対空戦車。優れた対空攻撃力を持つ。が、装甲は薄めである

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

サターン版オリジナル戦闘システムに迫るわよ!

メルティランサー Re-inforce

発売日	5月	CC枚数	3枚、限定版は音楽CD1枚付
発売元	イマディオ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円(初回限定版8800円)	セーブ・ファイル	9/ プレイデータ・環境設定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(3月17日現在)

今回は新戦闘システムに接近だ! 力だけじゃ通用しないとか、最後には、謎のLAモードにも迫ってみました

PS版とはガラリと変わった戦略SLG
敏捷度が重要なの

ハイ、今回の案内役、あなたのシルビィです♥ サターン版の戦闘は、それぞれの敏捷度に応じて順番が回ってくるタイムカウント制になったの。敵が1回行動する間に、こっちは2回行動できることもあるわよ。そして各ランサーや敵に決められたアクションポイント(AP)の中ならいくらでも攻撃、移動などができるわ。

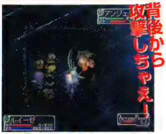
次の行動までのカウント(CP)

頭の上に数字があるでしょ? これがCP。他キャラのターンになるたびに減って0になると行動できるの。CPの初期値が小さいほど回ってくるターン数も多くなるってことね。

アクションポイント(AP)

このポイントがある限りは、いくらでも行動できるの。例えば、移動→攻撃→移動→必殺技→トドメの攻撃とたたみ込んでもOK。APもCPも"敏捷度"がポイントよ。

➡攻撃範囲を表示、近距離、遠距離攻撃の選択も自動になったわ



➡正面からの攻撃より、サイド、背後を突いた方がダメージ大よ

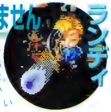
ステータス異常に気をつけてね

これもPS版にはなかった要素。戦闘中にこっちの必殺技で麻痺させたり、敵の攻撃で眠らされたりするの。それと、私や他のランサーたちとの協調値も戦闘に反映されるようになったわ。不機嫌のランサーはなかなか順番が回ってこないし、機嫌がいいとその逆よ。

アクションも増えたし、掛け声も出るの

そうそう、サターン版では戦闘中に掛け声が出るわよ。「ヤー」とか「トォ」って気合いれたり、カッコいいキメ台詞を叫んだりするの。あとね、戦闘中のアニメーションは倍だって! 待機中の動きもみんなコミカルなんだから。

す…すみません



➡喜んで! ランディも戦闘中ちゃんと喋るわよ。台詞が情けないのは担当のせ・い

アタシを怒らせたわね!

➡必殺技、リヒトシュトラール! さすがナナ

悔い改めなさい

➡ハイティーンエンジェル! ちょっとコワイかも

イマディオG氏が語る新戦闘システム

PS版の戦闘システムも斬新でしたが、サターンはPS版と違った戦略性の高さがウリです。APやCPの他にも、サイドや後ろから攻撃した方が、正面から攻撃するよりダメージを与えられるなど生まれ変わりました。また、1年目のランディはあまり使えません(笑)。やはり先輩ランサーとは差がありますし、2年目の成長した姿との差別化ですね。
(『Re-inforce』プロデューサーG)

©TENKY／Imagineer

がんばってね、捜査官候補生クン
まずは3ヵ月の試用期間からよ

最初の3ヵ月間は研修期間。私たちがランサーとしての基礎を指導して、ランディがGPOのランサーとしてやっていけるか、適正を見る期間だわ。あんまり成績悪いと、養成学校に強制送還！ じゃあ研修期間の様子を見てね。

⬅お花見も研修期間の楽しいイベントよ

「Re-inforce」プレストーリー

自慢のイトコにして主人公のランディは銀河警察機構（GPO）の養成学校を次席で卒業したエリート。で、地球のイースタンメトロポリスにあるGPO機動警察署に捜査官候補生(見習いね)として配属されることになったの。地球に向かうシャトルの中でグリアノスに襲われたって災難はあったけど、私たちがパパッと片づけて無事に到着。さあ研修期間がんばって。

⬆左は私のママ、リオネラ。地球でパパと知り逢ったの

シルビィ ランディ争奪戦？

ランディに銃の撃ち方教えてたんだけど、ジュンが乱入して「シルビィの教え方じゃダメだからオレがやる」だって。もう！

➡私が教えてるんだから邪魔しないでよね！

アンジェラ いか焼き～

公園の桜は満開！ アハッ、アンジェラったら勤務中なのにお花見気分ね。これじゃどっちが見習いか分からないじゃない。

➡アンジェラはホントに食べ物に弱いんだから

サクヤ 巡礼者への施し。でも…

聖アーカネストの移動病院に巡礼に来ていた異星人に施してサイフすっからかんになっちゃったサクヤ。やっぱズレてるわ…。

➡でもこの巡礼者、露骨に怪しいんだけど…

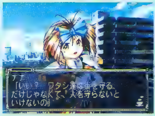
ジュン 維新組の敵はGPOにあり

維新組の御堂麗華と衝突！ 維新組って、EMPを自警してるんだけど、異星人って理由でGPOを目の敵にしてるみたい。

➡一触即発！ あーあ先が思いやられるな

ナナ 捜査、見回りの心得

ナナたちがパトロールしてると、街頭モニターで新人歌手オーディション募集をしていたの。ナナがアイドル？ まさか！



➡ナナも地球で色々学んだみたいね。フフッ

メルビナ ミルキーマート

「銀河の味をご家庭に」がモットーのミルキーマートを、長官と視察。それにしてもここのヤンとかいう店長、食えないヤツね。

➡接待の誘いをキッパリNo！ さすがは長官

ナナちゃん、LAモードの謎に迫る

ナナよ。「LAモード」のこと一応説明しておくけど、ランサーたちの服が全部水着になっちゃうモードなの。でもなんでアタシたちが街中で水着にならなきゃいけないのよ！ どういうことかさっきのGさんに直撃したわ。

⬆さすがサクヤ、スタイル抜群！ でも…やっぱり…何か…変かも…

G:ギャグです

ナ：ギャ、ギャグですってー！（怒）
G：いや、マジメな会話を水着でやってみるとマヌケかなぁと。
ナ：そんな状況に置かれるアタシの身にもなりなさい！ ああプロミスランド近衛師団第一師団長の名折れだわ。
G：ホントはヒミツにしておきたかったんだけどねぇ。あまりに面白すぎたから広報がバラしちゃいました。
ナ：ふう、まあいいわ。今回は大目に見てあげる。で、何で「LA」なの？
G：ロスアンジェルスの女の子はわりと軽装で外出してますからね。
ナ：…怒られても知らないわよ。

⬇この私のナイスバディに感謝なさい！

告　知

ソシエッタ製「X指定ソフト」生産中止

早いもので「18才未満禁止X指定」ソフト廃止から一年半の月日が経ち、春の息吹とともに色づくサクラの季節も二度目を迎えようとしております。

この度、ソシエッタ代官山は、X指定ソフト廃止目的でもある「テレビゲーム業界の健全な発展」の趣旨を尊重し、弊社発売セガサターン専用X指定ソフト「ザ・野球拳・スペシャル」「ホーンテッド・カジノ」について、1998年3月31日をもって生産終了とすることを決定いたしました。

発売以来、「ザ・野球拳・スペシャル」「ホーンテッド・カジノ」を長期にわたりご愛顧いただき、ありがとうございました。今後は、18才以上推奨ソフトの開発にスタッフ一丸尽力していく所存です。

先ずは、好評「アルバム倶楽部」に続く18才以上推奨ソフト第2弾、期待の「王様げーむ」が、いよいよ5月28日にリリースされます。今後とも変わらぬご愛顧のほど宜しくお願いいたします。

有限会社ソシエッタ代官山
代表取締役　岡田　晴彦

12人の美女があなたのお相手。
脱衣ゲームの決定版。

THE 野球拳 SPECIAL

定価（税別）
6,800円

ホーンテッドカジノ

最後の18才未満禁止。やばいソフト。

定価（税別）3枚組
7,900円

X指定 18才以上

セガサターン専用ソフト　©SOCIETA 1995　©Societa daikanyama.1996

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼズの商標であり、SEGASATURN 専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

発売元：有限会社ソシエッタ代官山
東京都渋谷区恵比寿南3-5-8　TEL.03-5721-3955
http://www.societa.co.jp　FAX.03-5721-3085

吉田 里深
稲田 奈穂
奈良 沙緒理
三枝 実央
アイドル好き放題
松田 純
千東 茉由
飯島 みゆき
渡辺 道子
王様げぇむ
2枚のディスクからアイドル選び ➡ 対戦バトル ➡ 勝つ ➡ 罰ゲームを命令 ➡ 大満足!!
5月28日発売 価格6,800円(税別)
2枚組 セガサターン専用ソフト
推奨年齢 年齢制限 18才以上
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼズの商標であり、SEGASATURN 専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
SOCIETA DAIKANYAMA
発売元:ソシエッタ代官山 TEL.03(5721)3955 http://www.societa.co.jp JANコード4947431-984232 ©Societa daikanyama.1998
SEGASATURN

発売：(株)徳間書店 インターメディア・カンパニー

くてすいません

ウル技・紹介満載！

全機種、全ゲームのウルテクを根こそぎ掲載。また、ゲーム内容の紹介も付いてるから、カタログとしてもバッチリ役立つぞ。

索引も見易さ抜群！

巻末には五十音順のほかに、メーカー順に並んだ索引も完備した。探したいゲームがいつでもすぐに見つかる親切設計なのだ。

プレイステーション

全1193本
1785技

サターン

全952本
1478技

大充実

絶賛発売中!

1200円
（税込み）

業界きってのウルテクの権威、金田一技彦総監修。他では決してまねできない、圧倒的なデータ量と厚さが自慢のこの１冊！

●書店にない場合は下記にお問い合わせ下さい。

舞台となるのは 創造された本の中の世界

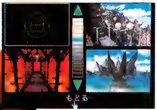
RIVEN
THE SEQUEL TO MYST
リヴン ザ シークェル トゥ ミスト

最小限のインターフェースと7000枚ものCGが駆使され、4年という歳月をかけて制作された、圧倒的に美しいビジュアルを誇るアドベンチャーだ。

発売日	4月9日	CD枚数	4枚
発売元	エニックス	複数プレイ	1人用
開発元	サイアン　サンソフト	対応周辺機器等	シャトルマウス　拡張ラムカートリッジ
価格（税別）	7900円	バックアップメモリー	34・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

5つの島で構成される バーチャル・ワールドを探索

前作のラスト「アトラスの部屋」から物語は始まる。そこでアトラスから、自らの父ゲーンに幽閉された妻キャサリンの救出依頼を受け、5つの島で構成された本の中の世界に旅立つ。今回のサターン版では他機種版の内容に加え、新たなムービーや、画面の明るさ調整といった追加要素が加えられる。



⬅⬆最高のエンディングを迎えると見られるメイキングムービー（左）と、自分好みに画面の明度が変更できる機能（上）がサターン版の新要素。

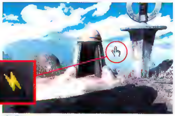
TOPIC 前作『MYST』とは？

1993年、パソコンのマッキントッシュ用で米サイアン社から発売されたアドベンチャー。「MYST」と呼ばれる本の中の世界に飛び込んでしまったプレイヤーが、その世界から脱出するために、いくつもの時代を超えて謎を解いていくといったストーリーだ。現実だと錯覚するような美しいCGや世界観が話題を呼んだ。94年11月にはサターン版も発売されている。

⬅⬆『RIVEN』本編中にも、数回登場する『MYST』の名。2作の関係を探るのも楽しいはず

ポインタ操作のみのシンプルなシステム

画面上に表示された手型のカーソルのみで移動や方向転換、探索などが行えるシステムは今作でも継承。移動はその場所にカーソルを合わせてクリックするだけ。スイッチやレバーなどのオブジェクトを操作したい場合も同様だ。また、1度通った道を飛び越して移動できる「ZIP」モードがある。

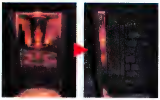


⬆「ZIP」が可能な場所では、手型のカーソルが稲妻型に変わる

要所に挿入される数多くのムービー

島内のいたるところで発見できる怪しい場所。ときに勝手に動き出したり、触ることで反応したりするが、それらはすべて計3時間に及ぶムービーで表現している。また、飛び立つ鳥や湖の湖面、ジャングルに飛び交う虫など、世界観の演出の為にも使用されている。

⬇「トゥルーモーション」のムービーが事ある毎に挿入されるぞ



物語の鍵を握る３人のキーパーソン

アトラス
本に記述した世界を、現実にできる能力を持つ「ドニ族」の末裔。前作では息子たちに幽閉されていた。

キャサリン
アトラスの妻。偶発的な事故が原因で、ゲーンによって「Prison Island」に幽閉されてしまった。

ゲーン
アトラスの父にして「RIVEN」の創造主。事件の発端でもある。キャサリンを幽閉し、アトラスを脅している。

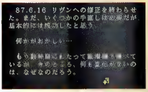
©1997,1998 Cyan,Inc.and Sunsoft.All right Reserved.
Consumer Software copyright 1998 Enix.Japan only.

『RIVEN』を彩るもの それは独特の世界観

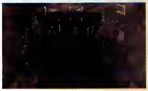
『RIVEN』の世界には全部で5つの島があり、それらの島それぞれが独特の特徴を持っている。そこでは、現実世界とは大きくかけ離れた『RIVEN』独自の文化形態が存在し、怪しげな雰囲気を放つ。

謎 数少ないヒントが頼り

ゲームの目的であるキャサリン救出のためには、行く手に待ち受けるさまざまな謎に立ち向かい、攻略していかなければならない。謎はすべてパズル的な要素を備えているので、存在する物や音などどんなことにも注意を払い、自らの力でヒントを探し出していくことが重要だ。行動を間違えればバッドエンドもありえるので注意。



ヒントの中でも特に重要度が高いのか、これら日記や手記だ



レバーを操作する謎も多い

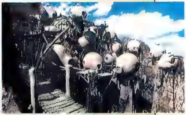
ずらりと不思議な石版が並ぶストーンサークルがある部屋。順番に押していくようだが…。これまでの観察力や注意力が問われるぞ

遺跡 意味不明のオブジェが並ぶ

「RIVEN」世界1番の特徴として挙げられるのが、これら不思議なオブジェクト、建築物の数々。5つある島ごとにその特徴も大きく別れており、住民の集落一つとってみても、進入者を知らせる警報や見張り台などがあり、現実世界とは大分かけ離れている。そのほとんどは、前述した謎解きのために重要だったりするので、一つ足りとも見逃すことはできないぞ。

常に回転している「ファイヤー・マーブル・ドーム」。手前のスコープで動きを止められる

この中にある「ピンイメージャー」で島の立体図が見られる



住民の痕跡が見られる集落。警戒されているためか、姿を見せることはほとんど無い

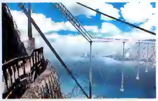
「Jungle Island」で見ることができる巨大な魚型のオブジェ。このような遺跡がところどころに点在

文明 移動手段もさまざま

世界観を構築するために、用意されているどんな小物にも文明の独自性が感じられる本作。住民の言語や文字にも独特の物が用意されているが、その中でも代表的な存在といえるのが移動手段。5つもある島の往来のために用意されたこれらの乗り物は多様を極める。

木の玉の裏には、数字を表す重要な文字が記載されていた

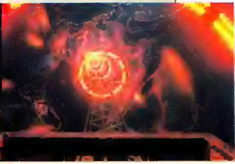
この世界で一番始めに目にする住人。すぐ死ぬ



こういった橋でも各島が結ばれている。謎解きで必要な場合も

使用頻度が一番多い「マグ・カー」。高速のモノレールだ

潜水艦。水の中にあるレールで移動するための車輪が見える



これはトロッコ。ときにはこんな旧世代的な乗り物も。だが、ひとたび動き出すとかなりのスピードを出す

往年の名作シリーズ再び 4タイトルの魅力を探る

マスターシステムからメガドライブ時代にかけて、セガの代名詞であった、人気シリーズのカップリングが登場。

SEGA AGES ファンタシースター コレクション

発売日	4月2日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	4800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	Ⅰ、Ⅲ、Ⅳは129、Ⅱのみ65・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

どのタイトルを選ぶかはキミ次第 好きなタイトルをプレイしよう!!

この作品には『ファンタシースター』メインシリーズの4作が収録されている。各ゲームは完全に独立していて、スタートのとき遊びたいタイトルを選択すれば、各ゲームのタイトル画面になる。だから複数のタイトルを、同時に少しずつ遊ぶことも可能だ。ただ発売順に遊んだ方が世界観が把握でき楽しめるけどね。

総合タイトルでは、各ゲームや資料データのどれを選ぶかを決定

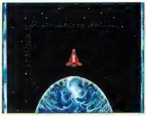
タイトル選択後は、オリジナルとまったく同じゲームが楽しめる

ここが見所!! ファンタシースター

シリーズ中の重要な設定である、「アルゴル太陽系」が舞台の1作目。邪教の徒ラシークに兄を殺された少女アリサが、2人＋1匹の仲間とともに戦う。剣と魔法、機械が混在する世界で、3つある星を移動するときは宇宙船を使用。それぞれの星では、異なる地形や種族と出会うことに。通常移動は2D画面だが、ダンジョン内では3Dに変わるのが魅力。総プレイ時間も適度で、気軽に楽しめるぞ。

仲間には、こんな可愛い動物も。戦闘でも助けてくれる

各星の移動のときは宇宙港で宇宙船を利用。そして宇宙へ！

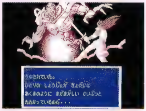


先に待ち構えているのは宝箱か、袋小路か…!? この緊張感が最高

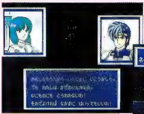
ここが見所!! ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに

アルゴル太陽系シリーズ2作目。前作から1000年後。砂漠から一変して、緑の地と化したモタビア星から物語は始まる。平和だった星に突如、現れるバイオモンスター。その原因を調査することになった主人公は、モタビア星全域を管理する巨大コンピュータ「マザーブレイン」に原因があることを知る。だがその背後にはもっと巨大で、悪意に満ちた存在が……。

バイオモンスターと人間の細胞から生まれた、少女ネイとの悲劇的な別れ。最後のボスを倒したあとの衝撃の事実など、とにかくシナリオに見所が多い！ 前作からの懐かしい再会もある。総勢7人登場する仲間を、自由に組み変えられるパーティ編成など、システム面でも注目すべき点は多いのだ。

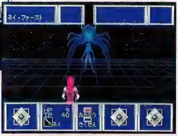


主人公の夢に現れる、アリサと悪の存在・ダークファルス！



物語が進むごとに仲間が登場。得意な分野が異なる

真の「敵」ははたして…!?



ネイの分身ネイ・ファーストとの戦いの直後に…!?

©SEGA

テレビCMをチェック!!

このソフトにはゲームとは別に、「ファンタシースター」シリーズに関する設定資料などが収録されている。この中に、各ソフトが発売された当時に制作された、テレビCMの映像が収録されているのだ。放映当時話題になった、実写映像も全収録されているぞ。

アリサ立つ!!(ファンタシースター)

⬅不気味な城を眺めるアリサに、黒い影が…!?

⬅実写の映像はなく、16ビットを力説したメガドライブ作品

16ビットの衝撃!!(ファンタシースターII)

⬅屈強そうな男たちが見せるダイナミックな剣の舞。キング・オブ・ゲームの名に恥じない、かっこよさに当時のメガドライバーはみんなシビレた

踊る剣(ファンタシースターIII)

集う勇者達(千年紀の終わりに)

⬅パルマ星爆発のあと、場面は3人の勇者達に変わる。待ち受ける苦難を前にして、その瞳に何を思うのか何を映すのか

時の継承者 ファンタシースターIII

4作品の中では唯一、アルゴル太陽系とは別の世界が舞台となる。ライアとオラキオという、憎しみ合う2つの血筋が存在する世界。スタート時はオラキオ側の王子となって戦うことに。ゲームの途中で2回結婚する場面があり、誰を結婚相手に選ぶかで物語が分岐。結婚後はその息子が主人公となり、両者の対立の原因を明らかにする。

マーリナを選ぶ

リナを選ぶ

●結婚式当日に奪われたマーリナ救出に成功した直後、リナという婚約者がいたことを知る主人公。前者はライア、後者はオラキオのお姫様。結婚相手をどちらにしたかによって、息子の立場が変わる。

ライア側の王子に

⬆1世代目の主人公の国を捨て、ライアの王子として戦うことに

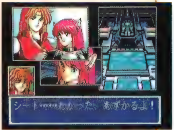
オラキオ側の王子に

⬆1代目の主人公と同じ国と城が本拠地。立場も変わらない

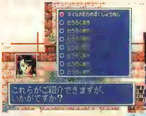
ファンタシースター 千年紀の終わりに

アルゴル太陽系シリーズ完結編。『II』で謎のままだった世界観や、関連した施設、キャラが多数登場するのが魅力。そのため先に『II』をプレイしておけば楽しさが倍増するはずだ。舞台は前作からさらに1000年が経ったモタビア星。過去の遺産が数多く残るこの星で、巨大な陰謀が主人公に迫る。『II』同様、多数の仲間が登場。またゲーム本編に関係ない要素も充実だ。仕事の依頼をこなし賞金をゲット。アイテムを集めて部屋に飾れるなど楽しい要素も!

ファルとマザーブレインとの出会い



⬆遺跡で出会うマザーブレインとファルという少女。ファルはネイシリーズの遺伝情報を元に作り出された人工生命体なのだ

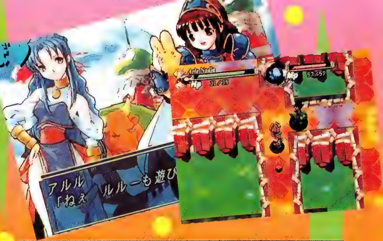


⬆賞金目当てに、プレイするのも楽しみの一つ?

⬅圧倒的な力を持つジオ。そしてその背後に…!?

おなじみキャラが待っている「ぷよぷよランド」で楽しくあそぼ♥

わくわくぷよぷよダンジョン



ぷよキャラたちの遊園地「ぷよぷよランド」を舞台に、アルルたちを操作してダンジョンを冒険するお気楽RPGが登場だ。

発売日	4月2日	CD枚数	1枚
発売元	コンパイル	複数プレイ	1人用
開発元	コンパイル	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	87・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

かわいーぷよキャラ総出演 形の変わる不思議なダンジョンで大冒険

『ぷよぷよ』シリーズでおなじみのかわいーキャラたちが総出演するアクションRPG。アルル&カーバンクル、ルルー&ミノタウロス、そしてシェゾの中からひとり（ひと組）選んでプレイすることができる。同じセーブデータでキャラを変更して遊ぶこともできるから、データがひとつあれば、全主人公でプレイできるぞ。

⬆ひとりを選んで冒険へチャレンジ。誰と一緒に遊びにいこうかな

アルル

カーくんと一緒に遊びにきて、ダンジョンに挑む女のコ。か弱い（？）から戦うのは得意じゃないんだ

魔法はおまかせ!

ルルー

うなる鉄拳!

アルルをライバル視している格闘家。魔法が使えないことにコンプレックスを持つ、岩をも砕く拳を持つ女のコ

シェゾ

闇の剣をたずさえた二枚目魔導師。でもみんなには変態扱いされている。強力な古代魔法が使える実力派

闇の剣が光る!

アルルたちを待つ6つのアトラクション

ぷよぷよランドにあるアトラクションは全部で6つあって、最初にチャレンジできるのはぷよぷよダンジョンのみ。その後、アイテムを集めるごとにチャレンジできるアトラクションが増えるのだ。

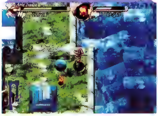
ぷよぷよダンジョン

⬆ぷよぷよの世界をテーマにしたダンジョン。最初に入れるところ

ファイヤーマウンテン

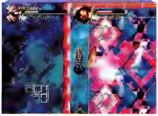
⬆パワフルなモンスターが手強い炎の世界がテーマになっている

ウォーターパラダイス



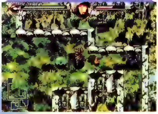
⬆水の世界がテーマ。なかは水が流れてて、魚がいっぱいいるぞ

スターライトステージ



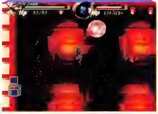
⬆夜空の星をイメージ。キラキラしてキレイ。ハーピーに会えるぞ

ワンダージャングル



⬆密林がテーマ。迷いそうなジャングルがダンジョンになっている

ホラーハウス



⬆闇の世界をテーマにした怖いダンジョン。オバケがいっぱい登場

©COMPILE

入るたびに形が変化する アトラクション内は不思議なダンジョン

アトラクション内に広がるのはモンスターやトラップが待ち受けるダンジョン。入場者を楽しませようと、いろんな仕掛けが用意されている。ダンジョンは入るたびに形を変えるから手書きでマップを作っても役に立たない。毎回が真剣勝負なのだ。そして冒険の途中でHPがなくなっちゃうとゲームオーバーになって、持ち物もダンジョンに入る前に戻される。

⇧アトラクションを選んでチャレンジ。どこにいこうかな？

クリアするまで出られないダンジョンを進む

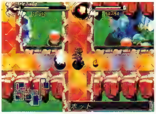
さて、このダンジョン。実は入ったが最後、後戻りすることはできない。出口を見つけるためにひたすら探索を続けなければならない。歩いた場所が画面の左下にオートでマッピングされるからそれを参考に出口を探すのだ。

⇧ダンジョンに入るときにいろんなキャラに会うことも。おきらくごくらくな会話が展開するのだ

⇦アトラクションのなかは形の変わる不思議なダンジョン。毎回、なかの様子はどんどん変わる

戦闘でレベルアップ

襲ってくるモンスターたちとは当然戦うことに。攻撃は通常攻撃と特技のふたつ。この特技とはアルルとシェゾの魔法やルルーの必殺技を指す。この特技を活用することで戦いを有利に進められる。もちろん、戦って経験値がたまればレベルアップする。HPにMPも上昇するし、攻撃力や防御力もアップ。冒険が楽になっていくぞ。



⇧ホットの魔法で攻撃。アルルの魔法は準備でいつでも使えるぞ

⇧シェゾの通常攻撃は、闇の剣でばっさばっさと斬るのだ

地面にはいろんなものが落ちてるぞ

ダンジョンの地面にはいろんなものが落ちている。そのアイテムを集めるのも、このゲームの目的のひとつなのだ。もちろん使いこなせば冒険を有利に進められる。体力を回復してくれる薬や、パワーアップしてくれるお守りや指輪。そして、能力が低下する空腹状態を回復してくれる食べ物など、たくさんあるぞ。

⇧アイテムを拾うことで、いろいろ使うことができるのだ

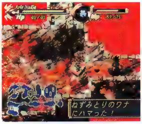
魔法陣

ダンジョン内にある魔法陣。この上に乗って祈りを捧げると、さまざまな効果を発揮してくれる。体力を回復してくれたり、攻撃力や防御力をアップしてくれたりとその効果はさまざま。だけど、なかにはマイナスの効果を持つものもあるから祈るときには慎重に。

⇧魔法陣に乗って祈るといろんなことが起きる。これは体力回復

ワナ

アルルたちを突然襲うダンジョンに仕掛けられたワナ。なんにもないように見えて、いきなりワナが作動してさまざまなマイナス効果をおこすのだ。"ねずみとり"にひっかかるとしばらく動けなくなるなど、百害あって一利なしだ。



⇦ねずみとりにひっかかると動けなくなっちゃうぞ

いちばん奥ではボス戦だ

どんどん先に進んだいちばん奥には、ボスが待ち受けている。もちろんおなじみのかわいーキャラばかりだけど、このときばかりは、ご憎らしい。ダンジョンを守る最後の番人だけあってその力は、それまでのモンスターよりは強め。見事倒すことができれば、ダンジョンクリアとなるのだ。

⇧スケルトンTがボスだって。う～ん強いのか弱いのか悩みどころ

ランキングでいいものをもらおう

少々いじわるなワナがあるとはいえ、そこはアトラクション。クリア時に入手したお金やアイテムの合計額でランキングが決まるのだ。見事トップに立つととってもいいものがもらえることもあるらしい。とってもすごい魔法のアイテムという話もあるけれど、それがなんなのかはまだわからない。

⇧ランキングで上位になるには、いっぱいアイテムを拾う必要アリ

戦国シミュレーションの定番『信長』シリーズ第7弾!

PC版の初代『信長の野望』発売から10年。シリーズ7作目となる最新作『将星録』がついに登場する。

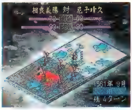
発売日	4月2E
発売元	光栄
開発元	光栄
価格(税別)	9800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1~8人同時
対応周辺機器等	なし
クランプメモリー	1913・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

同一マップ上で行われる政戦両略 日本全土が巨大な戦術地図に

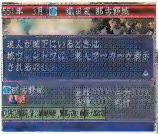
本作は戦国時代を舞台にした戦略級シミュレーション。プレイヤーの目的は、戦国大名の1人となって他の大名を討ち滅ぼし、日本全土を統一することである。

従来の『信長』シリーズと異なる点は、内政と戦争を同一マップで行う新システムにある。これにより、内政中の敵を襲う、敵の進軍ルートに支城を建てるなど、新たな戦略が可能になった。

メインマップ。ここで内政、戦闘を行う



軍勢同士がぶつかると戦闘シーンに移行



本編以外にもチュートリアルモードが用意されている。ここでシステムを学べるのだ

外交中。他大名との交渉は、重要な戦略である

4つの時代からシナリオ選択

選べるシナリオは1551年の『うつけ者家督を継ぐ』、1560年の『風雲桶狭間』、1570年の『天下布武の危機』、1582年の『天下への道』の4本。シナリオによって大名の勢力に差があり、選んだ大名の情勢に応じて難易度も変わってくるぞ。基本的にどの大名でも選べるが、支城のみを勢力とする独立君主は選択不可である。

シナリオによって、同じ勢力でも名前や大名自身が変わることも

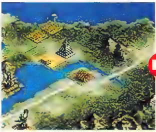
国造り 町・田畑を造って収入アップ

各国の収入は、その国の城と支城周辺の収入範囲内にある、町や田畑などの施設から得られる。収入には金銭と米があり、金銭は毎月、町や関所から、米は毎年秋に水田や畑から得られるのだ。

各施設は自国の収入範囲内であれば、武将に命じて新たに建てることも可能。施設を増やしていくことで、より収入はアップし、自国は強力になっていくのだ。

青色が農業、赤色が商業を担当する武将である

内政中に軍勢に襲われることも



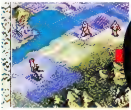
スタート時は建物が少なく、収入が少なくても…

努力とガッツでこんなに

収入範囲の拡大

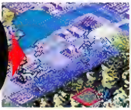
各城の収入範囲はあらかじめ決められており、変えることはできない。だが、収入範囲を持つ支城を建設することで、その国の収入を増やすことはできる。

支城の建設は各国に3つまで。国内における拠点ともいえる支城の建設は、本作の戦略の要ともなる重要な要因だ。



ピンク色の部分が国の収入範囲である

支城を建設

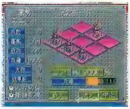


支城の建設で、ピンクの部分が増えた

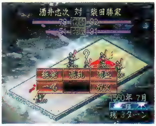
©KOEI

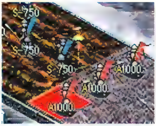
国盗り　軍勢ユニットで領土を奪え

戦闘シーンは、自勢力と他勢力の軍勢同士がぶつかることで発生する。戦闘シーンになると画面が切り替わり、遭遇した軍勢がターン制での戦闘を行うのだ。また、マップ上での軍勢の接触の仕方によって、戦闘状況が変化。例えばメインマップ上で背後をとられてしまった部隊は、戦闘シーンでも背後から攻撃を受けてしまうぞ。


編成、補給画面。部隊の陣形を決める

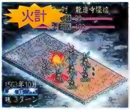
攻撃するときは、向きも重要である


戦闘シーンはターン制


背後からの攻撃は、圧倒的有利

戦術あれこれ

軍勢は全5部隊で編成。第1部隊が倒されるか、士気が0になった側が敗北となる。初期配備の歩兵部隊は通常攻撃と弓、計略しか行えないが、騎馬隊や鉄砲隊を編成することで騎馬突撃や鉄砲射撃といった攻撃が可能となる。また、計略では敵部隊を混乱させたり燃やしたりもできるのだ。



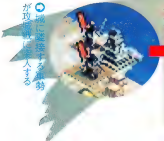
敵の兵力を徐々に減らす火計。ぼー

酒盛にひっかかると、全部隊行動不能になってしまう。ぐぴー

攻城戦では、計略は自動的に発生する

オートな攻城戦

各国の中心となる城。軍勢で城を攻撃すると、その城での攻城戦が始まる。攻城戦はオートで行われ、兵力差や武将能力、城防御度などからCPUが結果を判断するのだ。また、直接的な攻城戦以外にも、城の周囲を軍勢で囲むことで兵糧攻めが行える。兵糧攻め中はその城に収入が入ることはない。


城に隣接する軍勢が攻城戦に突入する

オートの攻城戦。結果はCPU次第…

人材活用　全国各地の猛将、知将

内政や戦闘は部下の武将、あるいは大名自身が行うことになる。武将や大名には政治、戦闘、知謀の3つの基礎能力があり、この数値の大小が、行動結果に影響を及ぼしてくるのだ。さらに、個人能力には他にも登用や騎突といった技能もある。武将の行動には、これらを所有することでパワーアップするものもあり、基礎能力同様に重要な意味を持つ。

浪人を登用することで武将の数は増える

捕まえた敵武将を仲間にもできるが、断られることもある

家臣団の出世

武将は内政や戦闘を行うことで勲功値が上昇。勲功値が一定値以上になると、武将は出世する。地位は全部で5段階。上位になるごとに、率いることのできる最大兵士数が上昇していく。

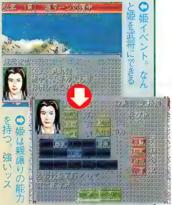
高身分だと外交、登用時の成功率も上昇

史実、架空のイベント群

ゲーム中、一定の条件を満たすとイベントが発生。イベントには史実をもとにしたものと、架空のものとがある。イベントによっては選択肢が登場するものもあり、選択次第で状況は変化。中には史実と違った展開を迎えることになるイベントもあるぞ。

桶狭間イベント

義元戦死の図


姫イベント。なんと姫を武将にできる

姫は親譲りの能力を持つ。強いッス

中にはムービーのあるものも

信長のピンチ!

レースに勝ち抜いて、女のコもゲットだぜ!!

湾岸トライアルLove♥

カーレースを楽しみながら、女のコと仲良くなっちゃおうという、ちょっと変わったゲームなのだ！

発売日	4月2日	CD枚数	1枚
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア　パックインソフト	複数プレイ	2人同時
開発元	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	108・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

レースに没頭するもよし、恋の道に邁進するもよし

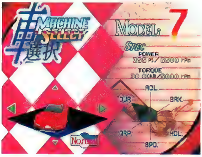
ただレースを楽しむだけでなく、そこに恋愛シミュレーションの要素をミックスしたゲームがコレ。プレイヤーは、レーサーとしてチャンプになることと、お目当ての女のコを恋人にすることの2つの目的を達成しなければならない。

シナリオモード（高校編）の始まり

純粋に走りを追求　レースモード

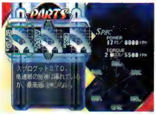
「レースモード」は、純粋に車を走らせることを追求したモード。コンピュータのライバル車とのレースや、2人同時プレイの対戦、さらにタイムアタックなどが楽しめるぞ。用意されている車は、実在の車をモチーフにしたもので、ギアやマフラー、エンジンのピストンといった細かいところまでチューニングすることが可能だ。

コースもアメリカンなものから、高速道っぽいものまでいろいろ



選べる車種は9台ある

カートレースを楽しめるのもアリ。コースは1種類

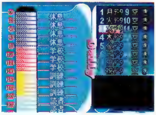


レースモードでは、チューンに制限はないので最高を目指せる

視点は3段階に変更が可能だ

レース＋恋愛シミュレーション　シナリオモード

このモードで主にすることは、訓練やチューン、遊びなどで、自分のステータスなどをアップすること。そして、合間を縫ってレースに参加し、チャンピオンを目指すのだ。さらに、この間女のコと出会い、デートや会話を重ねて仲良くなっていくという、忙しい日々を送ることになる。高校編（ツーリングカー）と中学編（カート）の2つの話を楽しめるぞ。



スケジュールは自由に組むほか、すでに用意されたものも使える

レースの結果がよければ、女のコにも自慢できるというもの

高校編では学校の授業で能力をアップ

女のコとはどこで会えるかわからない。とにかくいろんな場所にいってみるのが一番

めくるめく女のコとの出会い…

女のコとの会話場面では、選択肢を選ぶことも。この答えによって、女のコの好感度が上がったり下がったりするのだ

©Victor Interactive Software Inc.

パーツを集めてキャラを強化するバトルシミュレーション

パーツを組み合わせてオリジナルキャラを作り、戦わせるシミュレーションだ。

発売日	4月2日
発売元	テクノソフト
開発元	テクノソフト
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	19・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

組み立てバトル くっつけっと
KUTTU KETTO

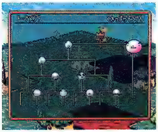
惑星マホマホで繰り広げられる王座を賭けたハチャメチャバトル

惑星マホマホでは256年に一度、星の王座を賭けた戦いが開催される。この星では3人の王様が統治するしきたりがあるのだ。プレイヤーは王座を目指し、3人のキャラでチームを組んでトーナメントに挑む。戦闘はターン制のシミュレーション。全7ステージのボスを倒すと王様に挑戦できるぞ。

⬆パーツの違いで、色々なキャラクタを作ることができるのだ

バトルに勝利し資金とパーツ集め

戦闘シーンは3対3で行われ、スピードの速いキャラクタから順番に行動する。キャラが素手、もしくはリーチのない武器を装備している場合は相手に隣接してから攻撃する。飛び道具や魔法が使える場合はその武器(魔法)の効果範囲内で攻撃することができる。マップ上に落ちている宝箱をあけるとパーツやお金が手に入るぞ。また敵をすべて倒すとお金とくじ引き券が入手できる。



⬆戦いはトーナメント制で行われる。最後にはボスが待ち受ける

⬆武器がない場合、素手で戦う。隣接して戦うので反撃を受ける

⬆魔法や飛び道具(ここでは弓矢)は、遠距離攻撃が可能なのだ

⬆時々現れる食べ物で、体力の回復や、能力値の上昇をねらおう

必殺技と魔法

必殺技と魔法を使用する場合、画面に威力を示すゲージが表示される。必殺技はゲージが伸びた状態でボタンを押すとより効果的。また魔法のゲージは指示通りに方向キーを入力すれば威力が増す。

⬆⬇必殺技はパワーゲージで威力が変化

⬆⬇魔法は方向キー入力を正確に行うと威力アップ

ショップでキャラをパワーアップ

ショップでは戦闘で入手したお金で、パーツを購入できる。パーツには面白いものがたくさん揃っていて、装備することでキャラクタの能力が上がるのはもちろん、キャラの外見がガラッと変わってしまうのだ。またショップでは戦闘で入手したクジ引き券でクジ引きをすることもできる。

⬆頭から足まで、色々な場所にアイテムを装着することができる

⬆同じキャラもここまで変わる

➡クジ引きで非売品のアイテムを入手しよう

パスワードで友達と対戦も可能

パスワードを入力すれば、他人が作ったキャラと対決させることができる。対戦に勝利したプレイヤーは、相手の装備しているパーツの中から好きなものを一つ選んで入手できるのだ。

➡パスワードで対戦が可能。友達の作ったキャラと戦える

©Technosoft Co., Ltd.

馬主にスポットを当てた競馬ソフト第3弾

Winning Post 3
ウイニングポスト

プレイヤーが馬主兼生産者となって、優秀な馬の生産、育成を目指す競馬シミュレーションの最新作が登場。

発売日	4月2日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	[illegible]	1767・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	[illegible]	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

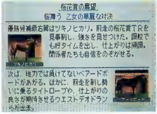
優れた競走馬の生産を目指す馬主体験シミュレーション

プレイヤーは資金30億と牧場、そして種牡馬と繁殖牝馬1頭ずつを元手に馬の生産や育成を行っていく。基本的には持ち馬は調教師や牧場長が面倒を見る。そのためプレイヤーは優秀な繁殖牝馬の購入やレースの観戦、馬券の購入、情報収集などを行うのだ。また破産するとゲームオーバーになる。

⬆秘書は4人から選べる。プレイヤーにアドバイスをしてくれる

情報収集を行い状況を把握

レース以外の基本的な行動は、平日画面で行う。平日画面では情報の収集(新聞など)や、種付け、知人への訪問(牧場長、調教師など)、そして愛馬とのコミュニケーションを行うことができる。ちなみに持ち馬のレースの出走予定は調教師が決めるが、気に入らなければ自分で決めることもできる。

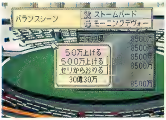


⬆新聞は身近な情報源。馬の成績や特集記事などが載っている

⬆調教師を訪問すれば、馬の状況や馬に対するコメントを聞ける

⬆出走予定は調教師が決める

➡なでたり、餌をあげて、馬とコミュニケーション



⬆競りで繁殖牝馬を手に入れよう

競馬場で愛馬の活躍を見学

自分の持ち馬がレースに出走する場合は、開催日画面へ切り替わる。開催日画面では出走する馬の情報や、馬券の購入(単勝複勝、枠番連勝、馬番連勝)ができる。また馬主席で出会った人と知り合いになれる。ここで知り合いになった人は、プレイヤーの顧問になってくれる場合もあるのだ。レース開始直前にレース中の作戦を騎手に与えて(任せることも可能)レース開始。レース画面に切り替わる。

⬆馬券の購入も、もちろん可能。オッズを見て考えよう

⬆馬主席で情報収集を行おう

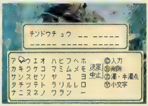
➡出走前の馬の状況をチェック。がんばれ我が愛馬

⬆白熱のレースシーン。自分の馬にはカーソルが付く

⬆レース後、1着以外だった場合は、騎手のコメントを聞ける

★ 育てた馬をパスワードで対決 ★

育てた馬を競走させることができるモードだ。各プレイヤーが育てた馬を、パスワードかデータにして持ち寄って戦わせる(パスワードであれば他機種のデータでも可能)。最低5頭以上入力したら次に競馬場の選択。続いて芝かダート、距離、馬場状態、負担重量、騎手を選択すればレース開始だ。



⬆友人の馬と戦わせて、自分の馬の実力を試してみよう

©KOEI

マウンテンバイクの魅力を存分に体感!!

COURIER CRISIS
クーリエ・クライシス

日本でもファッショナブルなアイテムで知られたマウンテンバイク。本作はその魅力を存分に味わえるぞ。

発売日	発売中 3月26日)	CD枚数	1枚
発売元	BMGジャパン	複数プレイ	1人用
開発元	NEW LEVEL SOFTWARE	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	(ックアップメモリー	34・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

メッセンジャーボーイとなってサンフランシスコの街を駆け巡る!!

プレイヤーはメッセンジャーボーイとなってマウンテンバイクを操り、サンフランシスコの街を駆け巡る。シンプルだが、ちょっと頭を捻るポップなゲームだ。クロスアップやバックフリップなどのテクニックを決めながら、マウンテンバイクの爽快な気分に浸ろう。

⬅まずは依頼者も見つけられなければ話にならない

⬆仕事が無事終わればクリアだ

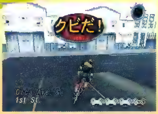
警察官を怒らせないように!!

一般の通行人を跳ね飛ばしたり、暴行を加えるのもプレイヤーの自由。しかし、街を巡回する警察官やパトカーの上に乗って遊んだりしていると、さすがに警察官も怒って逮捕しようとしてくる。パトカーのサイレンが鳴り響いてプレイヤーを包囲してしまうともう後の祭り。警察官すべてを敵にまわさないように注意しよう。

⬆パンチしたりキックしたり、あと乗っかっちゃうのもダメよ

プレイヤーの目的、メッセンジャーボーイの仕事とは?

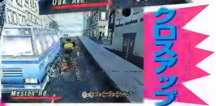
メッセンジャーボーイとは、メッセージを依頼者から送り先まで、素早く届ける仕事。本作では、限られた時間内に、どれだけ早く届けられるかがポイントとなる。早く届ければその分稼ぐお金も多い仕組みになっているが、時間内に届けることができなければ、即刻クビになってしまう。早く届けてお金を稼ぐことがプレイヤーの最初の目的でもある。



⬆1回でも間に合わなければ即刻クビ。めちゃ厳しいです、ハイ

MTBによる数々のテクニック

この『クーリエ・クライシス』では、ウイリー、クロスアップなどのテクニックがいくつも用意されている。仕事中とはいえ、数々のテクニックを決めながらのプレイは最高に気持ちがいいのだ。



お金を稼いでマウンテンバイクを買おう!

本作は、マウンテンバイクの一流メーカーであるGT社の協力により、実際のGT社モデルのマウンテンバイクを使用している。仕事を続けてお金を稼げば、プロライダーがレースの際に使用しているレアなタイプまで手に入るぞ。

⬅⬆かなりの数のマウンテンバイクが用意されている。一つ一つ性能が違うので、財布の中身と相談しながら、じっくりと選んで買うように

目的達成までの道のり

まずは届けるまでの最短コースを導き出すため、一つ一つのコースを覚える。それでも時間に間に合わないときはトリックを決める。上手く決めれば持ち時間が増える場合も。また、ある程度お金が貯まったらより高性能のマウンテンバイクを購入。これで目的成就まで真っしぐらだ。

コースを覚える!
▼
トリックを決める!
▼
バイクを買う

©NEW LEVEL SOFTWARE/BMG JAPAN

へんてこワニのグリグリ3Dアクション!

ヤァー! クロック! パウパウアイランド

発売日	3月26日
発売元	メディアクエスト
開発元	未発表
価格（税別）	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マルチコントローラー
クアップメモリー	5 プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

完全3Dのフィールドを、自由に駆け回ることができるコミカルなアクションゲームがコレだ!

ステージ内にとらわれたパウパウたちを探せ!

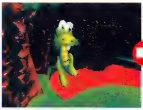
舞台はワニのクロックと仲間のパウパウたちの住む「パウパウアイランド」。ここで平和に過ごしていたクロックたちの前に、ザッハトルテ13世という魔法使いが島を乗っ取りにやってきた。クロックはそのとき捕まったパウパウを助けるため、3Dフィールドで構成された4つの島を巡るのだ。

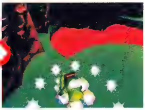
コイツがパウパウ

下をのぞき込むと、ちょっとコワくなるような高さの場所もある

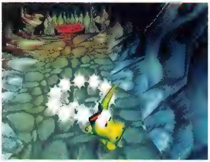
クロックの見せるコミカルな動き

上下左右と全方向に動けるアクションだけに、クロックの動きもさまざま。ヒップアタックやシッポを振ることで敵をやっつけたり、カニ歩きをしたりと、コミカルな動きが多いのが特徴だ。

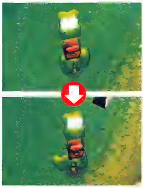




ジャンプしたあと、ヒップアタックで、ドスーンとしりもち状態



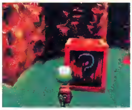
敵に背中を見せる形で、クルっと半回転してのシッポアタック



すり足で横にゆっくり歩く

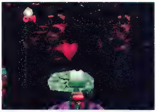
あればウレシイ! お助けアイテム

クロックの冒険に欠かせないアイテムたち。その種類には、1UPといったおなじみのものから、暗い場所を照らす「ランプ」や檻を開ける「カギ」など、特定の場所で使うものもある。



箱の中にはどんなアイテムがある?

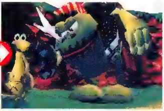
この箱を使えは、普通は行かれない場所に行けるようになるのだ



これは1UPのハート

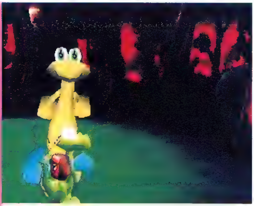
味のあるデザインのボスキャラ

登場する敵キャラは、どいつもアメコミチックで、味のあるものばかり。とくにボスは細部まで凝ったデザインになっているぞ。その攻撃方法も、体が分裂するなど、多種多様なのだ。



小動物に魔法をかけて、ボスに仕立て上げるザ・ハトルテ13世

見た目はともかく結構強いっ!!



敵のコミカルな見た目とは裏腹に、果敢にクロックめがけて突進してくる

©1997 ARGONAUT SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

絶好調

ソフト購入に役立つポイントレビュー

サターンソフト NOW ON SALE!! Impression!(インプレッション)

今号から得点部分の表記を一部変更。どのような人物がレビューを担当したかが分かるように、得点の上に簡単なコメント（前作を遊んでいる、このジャンルは苦手等）をつけてみた。レビュー文を読むときの参考にしてね。

4月2日～4月9日 発売予定ソフト

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は大きく変わってくる。というわけで、ここでは簡単なレビュアープロフィールを掲載。最近ハマッているゲームや好きなゲームなど、ゲームに対するレビュアーの趣味・嗜好が書かれているぞ。

山口康弘 4月はサターンの月。安心してお薦めできるゲームが目白押しです。個人的に『DFⅡ』が気になるが、やっぱり今回のイチ押しは『ギレンの野望』で決まり！　マジ燃えです。

片井美樹雄 ピンクのパワーメモリーが欲しくて『たまごっちパーク』を購入。その30分後にFDDを買っちゃった激烈衝動買いマン。FDD対応のゲームがもっと増えることを願います。

荒田茂樹 プロレスの魅力は試合の起承転結にこそある。カウント2.9の攻防にみる「超満員の日本武道館床踏みならし的感動」を、プロレスゲームでも味わいたいと願うがどうか？

児玉守 どんなソフトでも、それなりの良さを探してしまう甘口レビュアー。歴史SLG好きの私は、当時『信長の野望・天翔記』をプレイしたいがためにサターンを購入しました。

青木智彦 編集部内で行われた『サカつく2』の大会で最下位に…（涙）。っていうかエースがCランクの宇木じゃやっぱダメ？　という訳で今回はハつ当たりレビュアー。ウッキー!!

田中雅邦 Win95のゲームを思う存分楽しむ為に、もっとハイスペックなパソコン（とりあえずDOS／V）の購入を計画中。で、今使っているパソコンは古い98ゲーム専用機にする予定。

加藤政樹 今号は中辛レビュアー。サターンがアメリカから手を引くとの報道アリ。前々から苦しいと聞いていたが、ついにメガドラで築いた地位を活かせなかったか…。日本は大丈夫？

田村雅 PSの『いただきストリート　ゴージャスキング』を待ち望んでいる『いたスト』信者。情報があまり出ていないが堀井さんは関係しているのだろうか。ぜひサターンでも出してほしい。

牛山雅彦 『痕』のデータが壊れても、めげずに1からやり直しているリーフ好き。PS版『To Heart』は心配だけど、コンシューマ参入は嬉しいっす。どうせならオリジナルタイトル作りません？

平岡祐輔 PS版『デドアラ』のCMに山田親分が出ているが、あのカエルの格好は意味ないし、格闘家をバカにしているようでちょっとイヤだなあ。武藤、蝶野のヤキソバのCMもなんだかなあ…。

奥村景子 4月は、楽しみにしていたタイトルがメジロ押しで登場する。とにかく『ウイニングポスト3』は早く入手したいって思ってる。『2』のコレクションも欲しいんだけどなぁ…。

西村俊行 PS、SS間のコントロールパッド変換器を購入。これで格ゲー用のスティックをいくつも用意しないですむな、と思いきや、SSからPSで使うときはXボタンが対応せず…（涙）。

大村和義 『BAROQUE』に大期待のシュールレアリズムレビュアー。だが悲惨にも『BAROQUE REPORT』は当選せず…。悔しかったので「セガパートナーズ」に入会してしまった（実話）。

松本亮 『彩』の鈴音ちゃんに激ラブ人生。彼女への愛だけで、どんぶり3杯を食う自信があったが『To Heart』のマルチにあっさり転ぶ。どんぶり5杯までならオッケーかしら。

ドラゴンフォースⅡ ―神去りし大地に―

●発売日　4月2日
●発売元／セガ　●開発元／セガ
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／シミュレーションRPG
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／最低136　プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

人気シミュレーションRPGの第2弾。（P38で紹介）

前作程の感情移入できずパワーアップというよりは…

前作をやり込んでいたので、今作に対する期待度は高かったが、はっきり言って感情移入が前作程できない。どのキャラも頭から唐突にストーリーが展開していくんだよね。個性が強く出ているから、それはそれでいいかも知れんけど…。システム面はパッと見て前作とは変わりなし。改良の余地があるのではと思うが…。でもやっぱり一番興味があるのはストーリー。良くも悪くも『DF』は純粋にシナリオを楽しみましょ。今回マルチだし、何よりティリスが出てくるしね…。（青木：15時間）

前作の魅力はそのままです！でも、ちょっとそのまますぎ

基本的なシステムは『Ⅰ』とまったく同じ。操作性やグラフィックの向上があるとはいえ、シナリオやゲームの進め方は前作とまんま同じという印象。キャラの個性もやや弱いかなと感じたし（前作が強すぎた？）、もっと『Ⅱ』ならではという部分が欲しかった。また、相変わらず中盤以降の配下の管理が面倒。特に「報奨」。スキップなどの便利機能はついたものの、戦闘が多くなると、功績者すべての把握はできない。色分けするなどの配慮は欲しかった。ただ、『Ⅱ』が遊びやすくなっていることは事実。基本的な部分はすでに完成されていることもあり、1つのゲームとして見れば、素直にオススメできる作品。（児玉：11時間）

得点の根拠は？

●前作で不評だった点があまり直ってないような気が…。（青木）
●新鮮さに欠け、まだまだ不満点が残るものの、十分に遊べる。（児玉）
●システム的にはオリジナリティ低し。無理矢理なシナリオ展開も減点要素であります。（松本：8時間）

前作の熱狂的ファン	前作にハマった	前作に惚れてた
青木 7	児玉 8	松本 6

©SEGA

※レビュー対象ソフトは4月2日～9日発売、及び前号で取り扱わなかった全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないレビューが掲載されている場合もある。

機動戦士ガンダム ギレンの野望

●発売日／4月9日
●発売元／バンダイ　●開発元／未発表
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／142・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

1年戦争の歴史を君自身の手で築き上げるのだ！（P126で紹介）

初代ガンダムファンなら感涙モノ システムの難易度もほどほど

まずオープニング及びゲーム途中に入るアニメーションは、このまま「外伝」としてOVAにしてもいいくらいに秀逸な出来。この部分ではまず文句無し。問題のシミュレーション部分だが、パラメータは基本的に燃料、弾丸、耐久力に気をつければいい。そして性能の良いユニットを戦力集中して各個撃破すれば進んでいけるので分かりやすい。初心者にはヘルプ機能もある。ただ、ユニット量が多いので1ターンに時間がかかること、戦闘アニメのON、OFFの切り替えがゲーム中ではできないことがマイナス。（平岡：7時間）

赤い稲妻や白狼を自由に活躍させられるなんて!!

とにかくガンダムの世界観へのこだわりが尋常じゃない。ムービーやキャラのセリフ、小さなイベントにまで、それを見ることができる。また各種外伝、模型展開されたMSVに登場したキャラまで網羅。最大の特徴である"IF"の部分も世界観に違和感なく馴染んでいる。まさしく一年戦争の集大成といった感じ。ゲームも難しくなく、普通の感覚で遊べる。戦略、行動、戦闘とフェイズを分けて、するべきことを振り分けているので非常に理解しやすい。またミノフスキー粒子散布や感知能力など、ガンダムならではのシステムも嬉しい限り。（山口：60時間）

得点の根拠は？

●ムービー、というか世界観は10点。操作性の不備で1点減点。（平岡）
●自分の手で一年戦争を創れるという部分が最大の評価です。（山口）
●画面のレイアウトなど古臭い部分はあるが、十分お勧めできる。ガンダム的演出を楽しむSLG。ムービーは必見！（加藤：4時間）

ガンダム世代の	ガンダムモデラー	初代限定ガンダム好き
平岡 9	山口 9	加藤 7

ウイニングポスト3

●発売日　4月2日
●発売元／光栄　●開発元／光栄
●価格（税別）／6800円　●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用（POGモード時最大4人）
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／1767・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

光栄の競馬シミュレーションゲーム第3弾。（P152で紹介）

分かりやすいシステムは良い でもレースシーンの改良を求む

プレイヤーは完全に馬主兼生産者という立場で、調教は一切CPU任せ。代わりに馬主、生産者仲間との付き合いが大切になってくるという光栄らしいシステム。面倒くささはあまりなく、スイスイ進んでいけるのはいい感じ。賞金体系や配合理論などをキャラが説明してくれるのでライトユーザーでもすんなり入っていける。新しい切り口の競馬シミュレーションとして評価できるのではないか。BGMの音色も美しい。ただ、レースシーンについては改良の余地あり。ファンファーレは相変わらず架空の音楽だし、馬込みの音も寂しい。実況は文字のみで、GIのみ声優の声援が所々流れるのだが、最初聞いた時ズッコケた。あと、進行が必ず1週間単位になっていて、持ち馬の発走日まで一気に飛ばせないのは不満。（平岡：8時間）

前作まで登場していたキャラもいて懐かしい

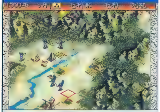
今までと比べて、ブリーダー色がかなり濃くなってる。『2』に存在していた時間制限や友好度という設定がなく、あせって人脈を広げる必要がないのが嬉しい。レースや種付けなど、ほかの馬主に影響のある情報の消化に、相変わらず時間がかかる。テンポが崩れやすいけど、前作なんかで慣れていればそんなに気にならない程度。長くプレイするほど夢中になる。（奥村：4時間）

得点の根拠は？

●おもしろいんだけどロード時間がちょっと気になるかな。（平岡）
●平日コマンドの操作が不便。単調になりやすいので。（奥村）
●馬を育てる要素は希薄だが、何よりも他の馬主との人間臭いドラマがおもしろい。（大村：5時間）

前作はWin95版でやった	『1』＆『2』経験済み	実は『ダビスタ』派
平岡 7	奥村 8	大村 6

信長の野望・将星録



●発売日　4月2日
●発売元／光栄　●開発元／光栄
●価格（税別）／9800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／1913・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

シリーズ第7弾。今度は日本全土統一マップ。（P148で紹介）

築城システムで戦略性アップ だが、なんで治水がないのよ！

PC版からの移植作だが、所々に変更点あり。支城が収入範囲を持つようになり、築城の意義が格段に上がったのはうれしい点だ。逆に、治水システムが無くなったのはかなりガックリ。どこまでも堤防を造っていくあの快感が味わえないのは、個人的に大きなマイナスである。全体的なシステムとしては、建築物をどんどん建てていく内政が楽しいのだが、戦争に関しては問題点多し。側面、背面が簡単に取られすぎるし、どんなに敵を包囲しても戦闘は常に1部隊対1部隊。さらに、順番ランダムのターン制なため、たまに発生する連続行動が非常に極悪。リメイクするならこのあたりを変更して欲しかった。（松本：10時間）

間口が広くてマニア受け!? お待ちかねの『信長』最新作

同一マップ内で、内政と戦争が行われることに最初はとまどいがあったものの、慣れてくればよりリアルな雰囲気が出ておもしろい。特に内政に関しては、これまで数字上だけでしかなかったものが、視覚的にも分かるようになった点はいい。また戦闘シーンも、1部隊同士の戦いがメインとなったためにサクサク進む。ただ、側面や背後からの攻撃が必要以上に強力すぎるような気が…。こちらが仕掛ける分にはいいんだけど、敵城近くでの戦いでは結構苦戦させられました。（児玉：8時間）

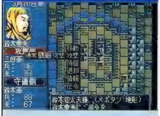
得点の根拠は？

●全体的に"間口の広い"作りだが、ツボも押さえてあって◎。（児玉）
●ゲームバランスは絶品だが、各所に不満点が残る。（松本）
●思考時間はちょっと気になるが、初心者にも親切で、丁寧に作られているので。（田村：6時間）

シリーズ全編プレイ済	歴史SLG大好きの	戦国ものはあまりせず
松本 6	児玉 8	田村 7

©KOEI・創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

信長の野望・戦国群雄伝



●発売日／4月2日
●発売元／光栄　●開発元／光栄
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／309・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

家臣団を率い、日本の統一を目指せ。　（No.1 P208で紹介）

うれしい完全移植 処理の速さがステキ

8年ぶりに登場の『群雄伝』。後のシリーズに受け継がれるシステムの多くは、今でも十分通用する出来である。システム部分は簡素だが、だからと言って初心者向けではない。開発にどれくらい金を使うか、国力はどれくらいが妥当か、そういったプレイ感覚が掴みにくく、慣れるまでの序盤は苦戦確定ぎみ。一方、追加されたアレンジモードだが、行動力の回復率や籠城戦の有無など、微々たる変更しかできない。できれば関東や九州をマップに含むなど、もっと大きなアレンジが欲しかった。基本的にはPC版の完全移植なので、初心者より経験者にオススメ。懐かしさに酔うべし。（松本：6時間）

ルールを把握して コツを掴むまでがヤマ

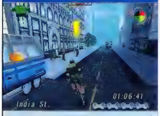
何をしたらいいのかわかりにくい。これが第一印象。行動力配分、豊かな国の作り方、戦争への備えと戦術等、ゲーム進行上のコツを理解できれば、なんてことはないのだが…。それさえわかれば、そこそこハマれる。だが、シリーズ未経験者はこういったことを理解するのに一苦労するだろう。陣地の取り合いという根幹となる部分の楽しさは評価できるのだが、そこへ導くまでの過程に問題アリ。練習モードを入れるなり対処法はあると思うのですが。（西村：3時間）

得点の根拠は?

●善くも悪くも完全移植。処理の速さに感激ぎみ。（松本）
●どんなにおもしろいゲームでも、やり方がわからなければ意味がない。その分の点数を引くと…。（西村）
●今でも十分通用するおもしろさ。ただキャンセルするとカーソルが戻されるのは…。（大村：5時間）

FC版でやり込んだ	光栄モノはちょい苦手	戦国ものSLG好き
松本 7	西村 6	大村 6

クーリエ・クライシス



●発売日／3月26日
●発売元／BMGジャパン
●開発元／NEW LEVEL SOFTWARE
●価格（税別）／5800円　●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数　1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／34・プレイデータ
●コンティニュー／パスワード
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

MTBでサンフランシスコの街を駆け巡る。　（P153で紹介）

当たり障りは良好 されど飽きるのは早し

マウンテンバイクの種類が豊富なだけに、確かに好きな人にはたまらんと思う。だけどゲーム自体めちゃめちゃ単調。依頼者を探して、それを送り先に届けるっていう、ホントそれしかない。結構早く飽きがくるというのは否めないかな。マウンテンバイクの種類は多いので、これは文句なし。問題はトリック。しなきゃしないでそれまで。使いどころがないって訳じゃないけど、使い勝手が非常に悪い。別にこれでタイムを増やさなくても、運がよけりゃ簡単にクリアできるし。海外ゲームのわりに間口が広いところには好感が持てるのだが…。（青木：3時間）

単純明快なのは良いのだが もう少し要素がほしかった

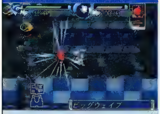
『ペーパーボーイ』的なノリの『ロードラッシュ』という感じ。内容的には、順序が決められたチェックポイントを時間内に通過していくというきわめて単純なもの。お金を稼いでより良いマウンテンバイクを買っていくという要素もあるが、けっして頭を使うほどのものではない。いかにも海外ゲームといったこの雰囲気がイヤでなければそれなりに楽しめる。ただ、結局は同じようなことの繰り返しなので飽きるのは早いかと。つまらなくはないが、奥の深さといった部分がどこにも感じられなかった。（田中：2時間）

得点の根拠は?

●操作がシンプルなだけに、もう少し捻りが欲しかった。（青木）
●スタート直後は楽しかったが、2時間ほどで飽きてしまった。（田中）
●乗用車に接触しえても倒れないときがあり、矛盾を感じる。また、制限時間が短く、すぐにタイムアップになってしまう。（荒田：2時間）

海外ゲーム敬遠気味	海外ゲームかなり好き	海外ゲームは好きな方
青木 4	田中 6	荒田 6

わくわくぷよぷよダンジョン



●発売日／4月2日
●発売元／コンパイル
●開発元／コンパイル
●価格（税別）／5800円　●ジャンル／ロールプレイング
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／87・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

今度の『ぷよ』はダンジョン探索もの。　（P146で紹介）

とっつきやすいキャラに 遊びやすいシステムが○

最初は『不思議なダンジョン』シリーズの『ぷよ版』かと思ってました。でも"入るたびにマップが変わる・倒れちゃうとダンジョンの外に出される"などという基本的なこと以外は、けっこう独創的で楽しかった。6つのアトラクションという設定が本当に遊園地チックでおもしろかったし、目的の物が決まった階にあるのは安心感が持てた。魔導ワールドのもうひとつの側面って感じで、キャラの個性も生きている。『ぷよ』シリーズ、『ダンジョン』シリーズのどちらが好きな人にもお勧めできます。（奥村：7時間）

『シレン』と比較される 試練を乗り越えて…

あの『ローグ』を下敷きにしたときから覚悟していたと思うが、どうしても『風来のシレン』が頭にちらつく。システム、操作方法など、かなりの部分で似通っていた部分があった。それを悪いことだとは思わないし、そのおかげですんなりプレイできたのだが、細かい部分を含め、完全にそれを消化できたかというと疑問が残る。といって、このゲーム自体がつまらないわけではない。基本システムの優秀さは折り紙付き。設定は人気の『ぷよ』。主人公を3人そろえ、オリジナリティを出そうとしている部分は好感がもてる。なんだかんだ文句を言いながらもプレイしてしまった。（加藤：6時間）

得点の根拠は?

●階を移動するたびに長いロードが入る分マイナス。（奥村）
●演出部分でもっと『ぷよ』らしさを出して欲しかった。（加藤）
●ゲーム自体はていねいに作られており、十分遊べる。独創性の欠如が最大の欠点。（西村：4時間）

『トルネコ』大好き	不思議ダンジョン好き	楽しければマネでも可
奥村 8	加藤 6	西村 7

©KOEI・New Level Software・COMPILE

NOW ON SALE SATURN SOFT IMPRESSION!!

SEGA AGES／ファンタシースターコレクション

●発売日／4月2日
●発売元／セガ　●開発元／セガ
●価格（税別）／4800円
●ジャンル／ロールプレイング
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／最大452・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

マークⅢ、MDの人気RPGシリーズ4本パック。（P144で紹介）

時代と歴史、さらに進化を1度に体験できます

やっぱりRPGが4本、しかも往年の名作が、っていうのは食べ応え十分。しかも、AGES版では移動スピードが選べたり（Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ）、ひらがなメッセージが選べたり（Ⅰ）と、当時を懐かしむ「ノスタルジープレイ」以外の人にも、それなりの配慮がしてあるのはいい。まあ、確かにゲーム内容自体は当時の物と変わり無いが、このお買い得感は筆舌につくしがたいものがある。その他にも、当時のCMやイラストが収録されていたりして、ノスタルジックな気分をさらに沸き立たせてくれる。欲を言えば『コレクション』と名乗る以上、ゲームギア版の『外伝』や『アドベンチャー』、メガドラの『テキストアドベンチャー』も収録して欲しかったなぁ。　（片井：4時間）

どちらかといえば体験者向け今のユーザーには荷が重いか？

コストパフォーマンスに優れたファン向け作品。おまけCGやテレビCM収録など、マニア心をくすぐる一面も。だが、それだけという感もある。基本的にはメガドラのまま。忠実な移植が基本スタンスである以上しかたのないことか。当時、この作品をプレイしたユーザーなら思い出に浸りながらプレイできるだろうが、昨今の親切かつ派手な演出効果を多用したRPGに慣れ親しんだプレイヤーには少しツライ。回顧する人向けの作品か。（西村：4時間）

得点の根拠は？

●飽きなければ長く遊べる。そのボリューム感の多さで。　（片井）
●旧作の良さを伝える工夫がそれほどないので。　（西村）
●メガドライブ版を中古で4本買うのにかかる価格と比べれば、かなりお買い得。　（田中：3時間）

GG版も持ってます	思い入れは薄いかな？	とりあえず買うつもり
片井 7	西村 6	田中 7

湾岸トライアルLOVE

●発売日／4月2日
●発売元／ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）
●開発元／ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）
●価格（税別）／6800円　●ジャンル／レース
●対象年齢／18歳以上推奨　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時
●対応周辺機器等／マルチコントローラー
●バックアップメモリー／108・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

『湾岸』シリーズに恋愛の要素をプラス。（P150で紹介）

どちらももう一息だけどそこそこ遊べるのだった

レースと恋愛が半々なのだが、どちらももう一息な感じがする。レースはスピード感、グリップ感とも良好なのだが、グラフィックがあまり綺麗でないのが残念。壁がないのにぶつかる場所があったりして運転しづらい。恋愛部分でも変なシチュエーションがあったり、セリフも浮いているものが多い。声優もすべてのセリフを喋るわけではない。メイン画面での行動は、とにかくパラメータを上げる行動をするという分かりやすいものだし、おもしろいミニゲームも用意されている。女の子が可愛いのでデート目当てに遊んでしまうのだが、もう一つのめり込めないのだった。（平岡：5時間）

シリーズ最新作の新しさは、恋愛+レースのアイデアにあり

このシリーズに恋愛育成の要素が盛り込まれたのは初めて。そのせいか、練り込んだ部分が感じられずじまい。たとえば女のコ登場のシーンやデート、アプローチなど、システムを含めていずれもどこかで見たような印象が否めない。それだけにとっつきやすいこと、このうえないが。また、パーツ交換など、細かく設定されたマシンセッティングのシステムには『湾岸』シリーズならではのこだわりが感じられた。レース好きで女のコも好き、という男性諸氏に数多く見受けられる志向の持ち主はお試しあれ。　（荒田：3時間）

得点の根拠は？

●もっとレース部分がおもしろければ良かったのだが。　（平岡）
●従来のレースや恋愛育成ゲームの焼き直しの域を出ていない。（荒田）
●要素が詰まっていて贅沢な感じ。しかし、肝心のレース部分の作りが甘いので。　（山口：5時間）

レースはちょっと苦手	実はレースものは苦手	『デイトナ』記録保持者
平岡 6	荒田 5	山口 6

レビュアー座談会　雑感Impression!!

荒田　コーンヘッドクラブでも根強い人気のある『ドラゴンフォース（以下DF）』の続編が出るね。
児玉　「ドラゴンフォース友の会」創始者のおいら（編註：実は元コーンヘッドクラブ担当者）としちゃ、放っておけないッス。今号は『DF』から話しましょう！

豊かな想像力が『DF』を楽しくする！

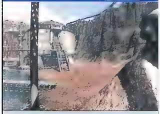
荒田　前作と比べてどう？
一同　同じです（笑）。
児玉　正確にはちょっとサポート機能がついただけ。
青木　相変わらず武将が多いです。
松本　ストーリーも似たような感じ。
青木　一応、新しく副官と研究ってシステムがあるんだけど…。
児玉　どうでもいい！
青木　築城に関する面倒な作業を勝手にやってくれるんですけどね。
児玉　その割に、前作で不満だった報奨がやりやすくなってない…。
松本　キャラによって違いはありますけど、話も結局一本道ですよ。
児玉　それは『Ⅰ』の頃もそう。でも『DF』の楽しさっていうのは、サブキャラがいっぱいいて、その中から自分好みのキャラを探して使うところにあるッス！
松本　各キャラ固有のストーリーを想像しつつ、それを基に自分の『DF』を思い描いて遊ぶと。コイツは○○部隊にいれようとか。
児玉　キャラに魅力はないけど、自分勝手に魅力を作ってしまえと。
荒田　なるほど。システム面での魅力はないの？
青木　そんなに…。単調ですからね。
児玉　おいら、戦闘はけっこう好きッス。あの、人がワーッて動くの。人を集めて戦闘を見るのが楽しいッス。人は城！　人は石垣！
松本　でも、毎回戦闘を見せられるのはちょっと…。戦闘シーンをオフにできれば良かったんですけど。

⬆前作とほとんど変わらないゲーム性はファンにとって物足りないか？

青木　それやっちゃうと、このゲームの見せ場がなくなっちゃう。あっ、『Ⅱ』をやる前に『Ⅰ』をやっておいた方がいいと思いません？　ストーリー上のつながりがあるし。
松本　『Ⅰ』で出てきたキャラも出てきますからね。前作未経験者は『Ⅰ』をやっとくべきです。

©SEGA・Victor Interactive Software

RIVEN THE SEQUEL TO MYST



●発売日／4月9日
●発売元／エニックス　●開発元／サイアン・サンソフト
●価格（税別）／7900円
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／5枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／シャトルマウス
●バックアップメモリー／34・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

5つの島に隠された謎を解き明かせ！　（P142で紹介）

前作を未プレイの人は、よほど気合を入れないと…

先行発売された他機種版と同じく、サターン版でもCGの美麗さは健在（ムービーは少々粗いが）。反面謎はかなり手強く、高を括っているとスタートから手痛いしっぺ返しを食らう。それを避けるため手探りで1つ1つヒントを見つけ出し、組みあわせていく様は、まるで真っ白なジグソーパズルを組み立てているかのよう。ただそれが完成し、見えなかった絵が見えた際には並々ならぬ充足感を覚える。ゲーム中には、シリーズの繋がりを確認できる部分も多々あるので、ファンは前作の再プレイ必須！　（大村：25時間）

雰囲気・世界観は秀逸　しかしこの難易度は？

実写とCGを融合したグラフィックは、かなりの美しさ。絶妙な効果音とマッチしていて、ゲームの世界観を見事に作り上げています。しかしながらグラフィックが美しいがゆえに、画面切り替え時のもたつきを生じさせているのも事実。さほどの時間ではないにしろ、気になることは確か。そのほかで気になるところは難易度。攻略本が不可欠なほど高いその難易度は、ちょっと考え物なのでは？　結局のところ空想的な世界観、高すぎる難易度、クリックのみのゲーム性、この3点をどうとらえるかが、本作を気に入るかどうかのポイント。　（田村：8時間）

得点の根拠は？

●膨大なデータ量なので仕方ないとはいえ、4枚のCDをちょくちょく入れ替えるのはやはり面倒。　（大村）
●攻略本がないとクリアすることが難しいその作りを考慮して。（田村）
●前作よりも、間違いなくスケールアップしている“自ら考えるAVG”だから。　（片井：3時間）

世界観を重視している	『MYST』未経験の	前作自力で解きました
大村 7	田村 6	片井 9

卒業III ～Wedding Bell～

●発売日／4月9日
●発売元／小学館プロダクション　●開発元／マーカス
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／97・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

妻と4人の生徒たちを卒業させよう。　（No.2 P150で紹介）

あっさり味の最新作　幼な妻はいいけど…

各キャラの個性（絵柄も性格も）が前2作ほど強烈ではなく、好みが分かれるところ。残念なことにイベント（CG）は数多くあるものの、バリエーションに乏しく印象が薄い。生徒イベントなど使い回しが多いのも気になる。もう少しドラマチックな展開を見せた方がよかったかも。しかし平日は教師と生徒、休日は夫と妻、この二重生活が大変ながらも新鮮だった。育成は至極作業的だが、難易度は高め。全員を卒業させ、かつ妻との夫婦生活を円満に進めるという2つの要素を考えながらスケジュールを組まねばならないので、やり応えはある。（牛山：4時間）

さすが10周年記念！　攻略意欲に火が点いた

やっぱりこのシリーズはおもしろい。攻略性が高く、やればやるほど「このパラメータを参考&利用して今度こそ！」という意欲にかられる作品。5人の女のコの性格も、個性豊かであるが、ただクセが強いわけでなく個々のバックステージがしっかりしている。休日のたびにデートに行きたがる若さと、夫の言うことには素直にしたがう従順さ。基本的には同居できない2つなんだけど、あまりイヤミに感じなかった。ただ、家のなかと学校での顔が違いすぎて「こんなに若い女のコが、ここまで器用に使い分けできるのか」という疑問は残る。　（奥村：6時間）

得点の根拠は？

●ありそでなかったシチュエーションは○。全体的にもう一歩。（牛山）
●不満点をあげるとすれば、操作が単調であきやすいところ。　（奥村）
●グラフィック、シチュエーションは魅力的だが、システム、バランスはちょっと…。（松本：3時間）

『II』『クロス』経験者	シリーズに惚れてます	美少女ゲーム好き好き
牛山 6	奥村 8	松本 6

これぞ企画の勝利！『ギレンの野望』

加藤　いや、これはもう企画の勝利だね。『ギレンの野望』っていうタイトルだけで勝ったようなもんだ。
山口　こういうタイプのゲームはあったけど、結局は連邦側の視点でしかなかったからね。これは全体の指令官っていうか、ギレン総帥とレビル将軍の視点。かなりマニアック！
平岡　でも、ガンダムを知らない人がやると、2、3点落ちるかも。
山口　知ってる人だったらかなりハマれると思うんだけどね。
平岡　システム面は案外簡単でしたね。基本的には普通のシミュレーションで。初期の『大戦略』みたい。
加藤　いきなり数値とコマンドがバーッと出てくるから、何したらいいかわかんないように見えるけど、あの数値にダマされちゃダメだな。やることは少ないから、すぐ慣れた。マニュアルいらないぐらいだ。
山口　まず、戦略だけをやって、その次にユニットだけを動かして行動を設定して、最後に戦闘アニメが流れるっていうだけだから。あれやってこれやってって、ごちゃ混ぜになることはないよね。わかりやすいし、難易度もそれほど高くない。
平岡　イベントで死亡するのを除けば、キャラが敵にやられても2～3ターン経てば復活しますからね。
加藤　そりゃ、スレッガーはビグザムに突っ込むまで生きていてもらわなきゃな（笑）。
山口　お祭り要素も多いんだよね。「0083」とか一年戦争を題材にしたOVAとか、ジョニー・ライデンみたいに架空の設定でしか出てこなかったキャラが出てくるし。アナベル・ガトーとシャアを一緒に組ませたりとか、夢の共演ができるよ。
平岡　自分のとった行動によってイベントでアニメが流れるから、何本ものガンダム外伝もののアニメを見ている気になりますね。
加藤　ガンダムっコなら必見！　サターンで最初に出た『機動戦士ガンダム』のムービーをさらに良くした感じ。プレイしていくと、最後はどうやってイベントを見るか、そういうゲームになるんだろうな。
山口　エンディングは多くないけど、途中過程は多いからね。
平岡　この調子で、今度はぜひ『2』も作って欲しいですね。『ハマーンの野望』とか（笑）。

⬆メジャーからマイナーまで、まさにガンダムキャラの宝庫！

© 1997,1998 Cyan,Inc. and Sunsoft. All rights Reserved. Consumer Software copyright 1998 Enix. Japan Only.・MARCUS／WESTONE／SHOGAKUKAN PRODUCTION・創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

毎月連載

プライズの最新情報がギッシリ！

PRIZE Explorer プライズ★エクスプローラー

4月登場

出会いと別れの季節、春。新しいなにかを見つけに、麗らかな陽気に誘われて出掛けてみよう。もちろんその時は、いつもそばにいてくれる可愛いコレクションも一緒にね。

いつもキミのそばにいてくれる かわいいマスコットを集めよう

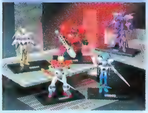
4月のプライズは、フィギュアやマスコットなど、キーホルダー&キーチェーンがずらり。手のひらに納まるくらいのコンパクトサイズで、とってもかわいいよね。再登場のグッズやシリーズの続編など、おなじみのキャラが勢ぞろいするこの春。以前、入手しそびれてしまった人は、このチャンスにしっかりゲットしておくれ。

SEGA'sPRIZE

キーチェーンフィギュア セガヒーローズスペシャル

⇧好評だった「セガギャルズスペシャル」に続く「ヒーローズ」版。それぞれの決めポーズでおもわずニッコリしてしまいそう。高さは約5センチ

電脳戦機バーチャロン コレクションフィギュアVer.2



⇧2Pカラー版の着色で登場。大きさはだいたい15センチほど

キーチェーンマスコット サクラ大戦

⇧高さは7センチくらいの、フェルト布で作られたマスコット人形

BANPRESTO'sPRIZE

スーパーロボット大戦 熱血コレクション4

⇧「エヴァ」モデルも入っている、熱血コレクションの最新作　だいたい5センチくらいの大きさ　やっぱり、ポーズもばっちり決まってるぜ

東映特撮ヒーロー フィギュアキーホルダーVer.2

⇧昨年登場したグッズに、新たなキャラも追加されて再登場決定

センチメンタルグラフティ 完全フィギュアキーホルダー

⇧vol.1+vol.2の全12体を一挙に集めたコレクション

プレゼントのお知らせ

今回のプライズからは、「電脳戦機バーチャロン　コレクションフィギュアVer.2」、「キーチェーンフィギュア　セガヒーローズスペシャル」、「キーチェーンマスコット　サクラ大戦」をそれぞれセットで各3名に、「東映特撮ヒーロー　フィギュアキーホルダーVer.2」、「センチメンタルグラフティ　完全フィギュアキーホルダー」、「スーパーロボット大戦　熱血コレクション4」をそれぞれ各1名にプレゼント。

欲しい人は、官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ希望のプライズ名を書いて下のあて先まで応募のこと。締め切りは4月9日必着。当選者の発表は、No.9にて行います。

●プレゼントの宛て先は…

〒105-8622　東京都港区東新橋1-1-16
TIM　サターンFAN編集部「PRIZE⑦」係まで

■No.5プレゼント当選者　キーチェーンフィギュア電脳戦機バーチャロン：千葉県／秋葉由紀子　静岡県／市川晃　兵庫県／森垣れん　携帯ストラップ　サクラ大戦：茨城県／冨山芳子　埼玉県／福嶋直樹　奈良県／谷正樹　ぷよぷよインセンス（お香）セット：神奈川県／大倉理恵　神奈川県／佐藤忍　静岡県／池田大実（以上敬称略）

©1997 HUDSON SOFT ©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995 ©SEGA ©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996 ©RED 1996 ©石森プロ・東映 ©マーカス ©GAINAX／Project.Eva.・NAS・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています）　©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1997

最新情報満載で贈る！
E' TUDE応援ページ
Project.e
プロジェクト イー

第4号

瞳役山本麻里安ちゃんインタビュー

さて今回は、特別企画ということでヒロイン役の声優をピックアップ。山本麻里安ちゃんの直撃インタビューをお贈りします。

——オーディションが終わって今はどんな感じ？

「そうですね。わたしの演じる瞳ちゃんって、なんでもできる女のコなんです。かわいくて、頭もよくて…、わたしと全然違うなぁって思ってます（笑）」

——いやいやそんなことは

「瞳ちゃんってなんでもできるけれど、逆にこれからどんな自分になるのか、一生懸命に探してるんじゃないかって思うんです。ゲームの場合それが目的になるそうなんですけど。ゲームのなかで、いろんなときに瞳ちゃんが感じる、微妙な変化を演じられるようになれればいいなって思ってます」

——レッスンのなかで瞳という女のコをつかみつつある？

「いえ、まだまだです（笑）。そうなれたらいいなって」

——それでは、本誌読者にひとことメッセージを

「ぜひ、最初に遊ぶときには瞳ちゃんで遊んでください。わたしももっとがんばって、瞳ちゃんの気持ちを演じていきますので、これから瞳ちゃんのことを、もっともっと好きになってください」

⬆元気いっぱいな麻里安ちゃん。次号で最新情報を発表しちゃうぞ

キャラ名鑑 第1回

佐伯瞳

さえき　ひとみ
4月18日生まれ
血液型：A型
学年：天鳳高校 3年生
生活：妹と2人暮らし
得意学科：理数系全般

小学校のときに父と、高校2年の春に母を失い、現在は妹の悠見と2人暮らしをしている。親戚の援助により経済的な圧迫はない。けれど、家計の管理は以前よりも厳しくしている。生真面目な性格で、以前はテニスに熱中するスポーツ少女だった。努力家でテニスの上達振りは見事なもの。母親の事故以来、勉強にも力を入れはじめ、国立大学もねらえるのではと周囲の期待を集めている。非の打ち所のない女のコ。それが佐伯瞳という女のコだ。逆に言えば、なんでもできるけれど、今の自分には、なにも持っていないとも言える。そんな自分に 不安を感じつつも、今、そして自分を見つめなおしながら、自分自身にとっての宝物を探している。それがなんなのかは、瞳本人にも、まだわからない…。 人称：私。語尾は「でしょ」「かな？」など砕けすぎない感じ。

オリジナルストーリーコンテスト開催中

前回、告知した「エチュード外伝ストーリーコンテスト」。ついに募集を開始いたします。さまざまな展開が予定されている「エチュード」プロジェクト。キミの考えたストーリーを文章に変えて、このコーナーに送ってください。優秀作品は今後予定されているドラマCDやノベライズなどで、正式に外伝シリーズの一篇として採用されます。キミのアイデアが「エチュード」を作ります！

●募集内容

形式は問いません。小説、シナリオ、はたまたマンガ形式、このことこのコでこんなストーリーを見たいといった箇条書きでもOK。より詳しく簡単なストーリーの流れなどがあれば、シナリオライターがリライトしますからご安心を。

宛て先は右の宛て先の「エチュード・ストーリー募集」係まで。
※原稿の返却はいたしません。

さて今回の「プロジェクトe」いかがでしたか？　瞳役の山本麻里安ちゃんは本誌初登場。今後、他の声優さんも登場してもらう予定です。お楽しみに。そして、このコーナーも、ちゃくちゃくとリニューアルが進行中。「外伝プロジェクト」の全貌やグッズ関連など「エチュード」最新情報をどこよりも早くお贈りする予定です。そして、みんなからの応援のおハガキ大募集中です。イラストや女性声優への質問などなど募集内容はさまざま。キミの送りたいコーナー宛てにドシドシおハガキまっています。そして、忘れちゃならい募集告知をもういちど。 左側で告知している「外伝プロジェクト」へのオリジナルストーリーコンテストもついに始動開始。いろんな賞品を用意しています。みんなのアイデアが「エチュード」を、このコーナーを作ります！　応募よろしくネ。

お便りのあて先
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN「Project e」係

©TAKUYO

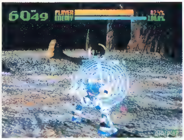
またまた続報『オラトリオ』！

SPARKLING the AM#3

全国大会ももう間近。「オラトリオ」発売も近いか!?

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

3月29日に東京の恵比寿ガーデンホールで行われる、『バーチャロン』全国大会。全国66名の精鋭が一同に会する、『バーチャロン』最初で最後の大規模なイベントだ。当日はこのメインイベントのほかにも、大会にふさわしい何か特別なイベントが予定されているらしい。大会の模様は次号で報告するぞ。

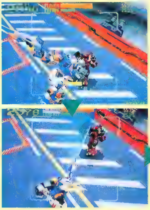


⬇続々公開される新画面。期待はいやがうえにも高まる

⬆覚えきれないほど新技も沢山！

NEW ジャンプ近接攻撃

近接攻撃と言えば地上戦の華というイメージがあるが、『オラトリオ』では何とジャンプ中でも近接攻撃が仕掛けられるようになった。写真を見る限りこれは通常のジャンプではなく、小ジャンプから仕掛けるもののようだ。小ジャンプの操作説明については正式発売まで待ってもらいたいが、とにかく『オラトリオ』は攻撃の選択肢が多そうである。ちなみに『オラトリオ』では、ジャンプしてから相手に乗っかることもできる。



⬇アファームドBに斬りかかるテムジン。ジャンプ軌道が通常よりも低いのに注目。これは両手近接だろうか

NEW ダウン攻撃

ダブルロックオン時に相手がダウンしている状態でショットボタンを押すと、倒れている相手を攻撃することができる。これがダウン攻撃だ。この攻撃はダブルロックオン状態からのみ出すことができ、機体によって動作や威力が異なる。ちなみに倒れた側は、前作同様レバガチャで素早く起き上がることが可能。これをやらないとほぼ確実にダウン攻撃を食らってしまうので注意だ。

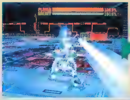
⬇テムジンのダウン攻撃は、右手のソードで相手を突き刺す動きになる

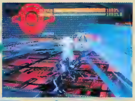
⬆ライデンは、右手のバズーカを叩きつけるパワフルな動き

対戦相手を3人から選択可能

『オラトリオ』では前作同様通信対戦が可能だが、今回は最大4台まで通信でつなぐことが可能になっているぞ。とは言え4人でバトルロイヤルができるという意味ではない。シートに座ってゲームをスタートすると対戦プレイかシングルプレイかを選択する画面になり、自分以外の3人のプレイヤーの中から対戦相手を選択できるのだ。前作までは強制的に向かいもしくは隣の人との対戦になったが、今回は自分で自由に相手を選べるわけだ。例えば「対戦したいんだけど、向かいの人50連勝中だよ。やだなあ～」とかいう場合、ほかのシートが空くのを待って別の人を選べるというシステムなのだ。

ちなみに対戦中の相手には、当然ながら乱入することができないので注意。対戦選択画面では相手の使っている機種と連勝数が表示されるので、それを確認しながら勝負を挑んでみるのもいいだろう。

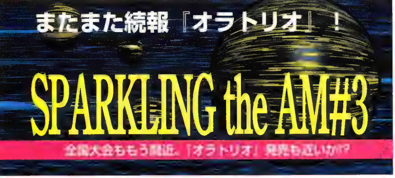




⬅⬆左が対戦プレイ選択画面。プレイ中のほかの3人の中から相手を選ぶと、対戦がスタートするぞ

⬇互いの画面では、自分を背にした視点で対戦。この点は前作と変わりない

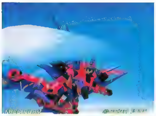
⬇アドハタイスではこんな表示が、さりげなく障害物が半透明



© SEGA／CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI　※画面は開発中のものです。

とくと見よ！各機体のニューアクション

ここからは前回に続いて、『オラトリオ』での各機体のニューアクションを見てもらおう。写真で紹介しているのは主にターボショットについてのもの。ターボショットは遠距離、近接、空中で出すことができ、また押すボタンの組み合わせによって様々に効果が変化するようになっている。これは覚えるまでがかなり大変だぞ。


⬆アドバタイズでは新技が見られることもある。よく見てみよう

⬆近接攻撃にもターボショットを使ったバリエーションができた

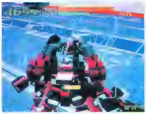
HBV-502-H ライデン

ライデンと言えばレーザー。今回の『オラトリオ』では、このレーザーの性能がさらに細分化されており、使い分けがより重要になっているぞ。例えば前ダッシュと斜め前ダッシュでは発射されるレーザーの数が変化したりもする。

また最大の変化はターボショット使用時のレーザー。下の写真は左ターボ＋両トリガーで出るターボショットだが、このレーザーは一定時間フィールドに残り、触れた相手を硬直させるのだ。しかもここにレーザーの追い打ちが…。

⬇アドバタイズのワンショット

⬇両手近接攻撃は電撃になった

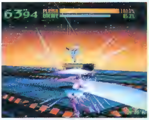

⬅これが本文中でも触れた、問題のターボショット。無数の細いレーザーが飛んで行き…

ターボショット＋レーザーのコンボ!?

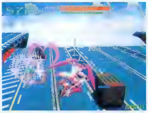
⬅一定時間フィールド上に残る。これに触れると相手は硬直してしまう

RVR-14 フェイ-イェン・ザ・ナイト

前回の記事でも触れたが、今回のフェイ-イェンはかなりパワーアップしている。ハンドビームも強くなり、またハイパー化後の近接、両手攻撃の威力には目を見張るものがあるぞ。ちなみに下の写真で紹介しているのは、右ターボ＋右トリガーのターボショット。単発の巨大なハンドビームを発射（ハート付き）する攻撃だ。これだけでもかなりのパワーアップだろう。

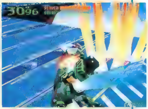

⬆⬅上は本文中で触れたターボショット。左は横ダッシュ時の左手攻撃

⬆2Pカラーのフェイ-イェン。ライバル登場でより強く!?

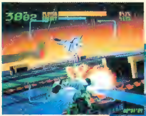

⬆空中ダッシュ時の両手攻撃。やっぱりハートビームである

RVR-68 ドルドレイ

左手武器のドリルは、近接時以外で相手に当たるとダメージを与え続ける特性がある。また両手武器のVハリケーンはダメージこそ低いが、ヒットすると相手を一定時間硬直させることができる。障害物も貫通するので、ファランクスばりに使っていけそうだ。


⬅ドリル同様、右手のアームも飛ばせるのだ

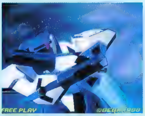
⬆ドルドレイの発進シーン



⬆⬅上は斜め前ダッシュ時の右手攻撃。前か斜めでダッシュ攻撃が変わるぞ。右は両手武器のVハリケーン。止めたあとはドリルか？

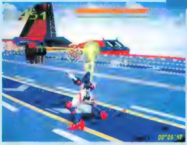
XBV-819-TR バルバドス

かなりマニアックな機体になりそうなバルバドス。右ターボ+右トリガーのターボショットは、軌道の変化するレーザー。ホーミングするのかどうかはまだ不明だ。また右ターボ+左トリガーのターボショットは、写真のような巨大なFマインを撃ち出すぞ。



⬆初公開、2Pカラーのバルバドス。ちなみに空中ダッシュをすると全身をクネらせて泳ぐ

⬅➡下は右ターボ+右トリガーのターボショット。右は右ターボ+左トリガーのターボショット。ここまで違うとは驚き



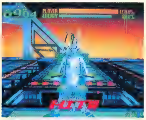
⬆横ダッシュ左手攻撃。マインを飛ばしているのが分かるだろうか

MBV-707-F テムジン

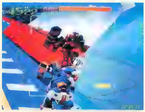
ボム頼みの戦法はさすがに弱体化したが、今回も安定して強いテムジン。新しい特殊技の追加はないようだが、逆に言えばそれだけ基本スペックが高いということだろう。さて下の写真で紹介しているのは、左ターボ+両トリガーのターボショット。垂直に立てたソードから縦のウェーブを撃ち出す攻撃だ。ジャンプ封じに使えるのかもしれない。ちなみに『オラトリオ』では、ウェーブで敵弾を消せなくなっているので注意。

⬆ボムの爆風の中を突進するテムジン

⬇右ターボ+両トリガーのターボショット。初速が速ければジャンプ封じにはなりそうだが？



⬆これもターボショットの一つ



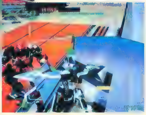
⬆これは右ターボ+右トリガーで出る、ターボ近接攻撃。前宙しながらソードで斬りつけるぞ

RVR-87 スペシネフ

ついに写真が公開され、最近は人気もウナギ登りらしいスペシネフ。スピードを活かした攪乱戦法が得意なのはいいが、装甲が非常に薄いのが弱点。ちなみにまたスペシネフには面白い機能があるのだが、今はまだ秘密（こればっか）。さて攻撃の説明だが、まず下の写真は両ターボ+両トリガー同時押しのターボショット。一見ライデンのレーザーに似ているが、威力はどうだろう。また背中のウィングを相手に飛ばすターボショットもあるぞ。

⬅2Pカラーのスペシネフ。まさか白とは…

⬆これが全ボタン同時押しのターボショット。ウィングから発射する、強力そうなレーザー



⬆近接時の右手攻撃。ロングランチャーが鎌に変形し、相手の首を狙う。これでスペシネフに惚れた人多し

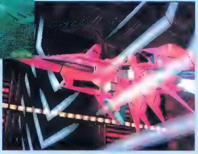
RVR-42 サイファー

サイファーのターボショットはレーザーに変化するものが多い。攪乱重視のサイファーにとって静止状態というのはネックだが、強力な武器になることは確実だ。また相手に刺さって、着実にダメージを与えるダガーも見逃せない。

⬅暗器的な性能を持つダガー

⬆右ターボ+右トリガーのターボショットで極太レーザー発射

⬆水中ステージにて斜めバックダッシュ左手攻撃中のサイファー



➡サイファーの発進シーン。何と今回は飛行形態に変形するのだ。カッコいい…

RVR-33 アファームド・ザ.ストライカー

持ち前の機動力に火力をプラスした、アファームドS。今のところその真価は未知数だが、発売されれば追々明らかになるだろう。下の写真は右手のファニーランチャーからミサイルを発射する、右ターボ＋右トリガーのターボショット。またしゃがみ両手攻撃は、左肩のグレネードランチャーからグレネード弾を発射する。

⬆これがターボショット。いまいち地味な気もするが

⬆ファニーランチャーはこんな巨大なミサイルも発射する

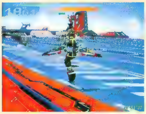
⬆グレネードランチャー。直線的なのが気になるところだが？

⬆近接攻撃は腰に刺したナイフで相手を切り裂く。ナイフだけに小回りが利きそうな感じ

RVR-39 アファームド・ザ・バトラー

火力が弱体化したため、今回はより近接戦が重要になりそうなアファームドB。下で紹介しているターボショットは2つ。まず右ターボ＋右トリガーによる、マシンガン連射。これで少しは火力の低さをカバーできるか？　そして右ターボ＋左トリガーターボショット。これは左手攻撃のボムを蹴り飛ばすという変わったものだ。また両手武器のトンファーは、前作より攻撃判定が強くなった模様。

⬅これはお馴染みのトンファー



⬇ボムを蹴り出しているところ

⬆右ターボ＋右トリガーのターボショット。マシンガンを高速連射する

⬆2Pカラーは、全身に返り血を浴びたような色だ。不気味だがカッコいいかも

SAV-326-D グリスボック

ミサイル命のグリスボック。今回紹介するのも、すべてミサイルがらみの攻撃だ。まずターボショットだが、右で紹介しているのはしゃがみ＋右ターボ＋両トリガーで出せるもの。弾道弾のような巨大なミサイルを撃ち出すようだ。また下の写真はスライディング両手ショットのもの。また両手攻撃によるミサイル発射数は、ゲージのチャージ量によって4発～2発に変化するようになっている。

⬆何か何でもミサイルだ。これで当たってくれればねぇ…

⬅2Pカラーはこんな色である

⬆これがターボショットで発射する、何やら凄いミサイルだ

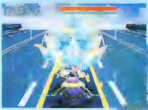
⬇こちらはスライディング両手攻撃。爆発が通常より速い!?

SGV-417-L エンジェラン

⬅2Pカラーはやはり血の色

ここで紹介するエンジェランのターボ攻撃は、右ターボ＋右トリガーと左ターボ＋左トリガーのもの。前者は水晶のように相手を氷漬けにするもので、後者は杖から氷の結晶を撃ち出すもの。それにしてもなぜ魔法なのだろう…？

⬆これは右手近接攻撃。手にした杖で相手を殴り付けるぞ



⬆敵を氷に閉じ込めるターボショット。右ターボ＋右トリガーだ

➡杖から氷の結晶を連射して攻撃する、左ターボ＋左トリガーのターボショット

『ラングリッサー～ドラマティック エディション～』のシリーズ恒例の隠しコマンドをすべて公開するぞ！

HYPER UL-TECH

ハイパーウルテク

技のランク　実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1～5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ！

ラングリッサー～ドラマティック エディション～ 隠しコマンド一挙公開　群馬県 奈良貞治　4

シナリオを自由に選べるようになる隠しコマンドなど、3つのウルテクをまとめて紹介しよう。なお、これらのウルテクは『ラングリッサーI』、『ラングリッサーII』の両方で使うことができる。

シナリオセレクト

ロード画面で、シナリオクリア後のセーブデータにカーソルを合わせて、**右、下、上、左、R、Y、スタート、X、Z、Cの順に押す**と、シナリオセレクトになるぞ。なお、キャラデータはカーソルを合わせたデータのものになる。

⬆シナリオクリア後のセーブデータにカーソルを合わせてコマンド入力

⬇キャラデータはそのままで、シナリオを自由に選択することができる

隠しオプション

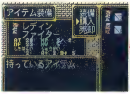
ロード画面で、シナリオクリア後のセーブデータにカーソルを合わせて、**上、下、上、下、左、右、X、Cの順に押す**と、隠しオプションの画面になる。ここでは、BGMや効果音、ムービーを自由に鑑賞することができるのだ。

⬆鑑賞したい項目を方向ボタンで選択して、Cで決定

隠しショップ

キャラは誰でもかまわないから、出撃準備時に「アイテム装備」を選択したあと、「購入」にカーソルを合わせる。そして、**上、左、右、下、右、右、Cの順に押す**と、隠しショップへ行くことができるのだ。ここでは、通常は購入することができない「クラウン」などの貴重品も売っているぞ。

⬆「購入」にカーソルを合わせて入力



⬆貴重品を購入できる隠しショップ登場

プロ野球チームもつくろう！ 秘書&球場セレクト　神奈川県 伊藤友　4

通常はランダムに選抜される秘書を、全32人から自由に選ぶことができるウルテクが発見された。さらに、いきなり大規模な球場を建築できるようになるウルテクもあわせて紹介しよう。

秘書勢ぞろい

秘書を選択するときに、やっきゅんの「秘書の契約は5年間。後悔しないように～」というセリフが表示されている画面で、**上、下、左、右、L、Rをそれぞれ1回ずつ押そう**。このとき、ボタンを押す順番は自由だが、同じボタンを2回以上押さないこと。成功すると、秘書を32人から選べるぞ。

⬆やっきゅんのこのセリフの画面で入力

⬆32人の女性から好みの秘書を選ぼう

いきなり大球場

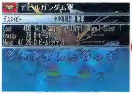
球場を建設する画面で、現在の球場が表示されているときに、**X、Y、Zを同時に押そう**。成功すると効果音が鳴って、建設する球場をすべてのランクの球場から選択できるようになるのだ。

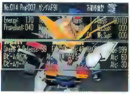
⬆開閉ドームも建設可

SDガンダムGCENTURY S ユニットパラメータ変更　大分県 若木裕司　3

アクションバトルで、マップに地球浅瀬か地球水中を選び、ユニット選択画面でデスネイビーにカーソルを合わせよう。この状態で**LとRを押しながらスタートを押す**と、ユニットパラメータ変更画面になるのだ。各パラメータは、**Cで変更する**ことができる。

⬆デスネイビーにカーソルを合わせよう





⬆コマンド入力でパラメータを変更可能

©NCS・SEGA／㈳日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム・創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI・KONAMI・SEGA・TV TOKYO／PONY CANYON・TAKARA／RED・Starlight Marry／Media Works

Jリーグ実況 炎のストライカー
最強チーム作成　4
北海道 花田拓磨

まず、カスタマイズの選手作成を選び、パラメータ設定画面にする。次に、どのパラメータでもいいからポイントを1減らしたあと、減らしたもの以外のパラメータにすべての残りポイントを振り分けよう。そして、ポイントを減らしたパラメータにカーソルをあわせて**C、Bの順に押す**と、残りポイントが大量に増えるのだ。

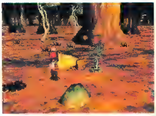
⬆残りポイントがなんと255になる。全部に振り分けてもあまるのだ

⬇選手全員が最高パラメータという最強チームを作ることもできるぞ

AZEL -パンツァードラグーンRPG-
『ツヴァイ』のオルゴール　3
東京都 遠藤明美

『パンツァードラグーン　ツヴァイ』のセーブデータがある状態でゲームを始めよう。そして、ゾアの街の神聖区にいるローダという少女と会話していると、「サウンドユニット」というアイテムをもらえることがある。キャンプ中にこのアイテムをロックオンすると、『ツヴァイ』のBGMのオルゴールアレンジが聴けるぞ。

⬆かわいらしい少女からサウンドユニットというアイテムをもらえる

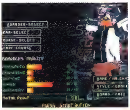


⬇ロックオンするたびに、投影されるドラゴンのモデルが変化するのだ

ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98
ミスターチキン登場　2
広島県 清水孝紀

最初から登場している5人のキャラを使用して、それぞれチャンピオンシップモードで総合1位を獲得しよう。すると、6人目のキャラ、ミスターチキンが使用できるようになるのだ。

⬆5人とも1位でクリアするのは至難のワザ



⬆スピードは遅いがパワーは強力だ!!

アルカナ・ストライクス
レアカード入手法　3
埼玉県 伊藤忍

レアカードの入手方法を、下の表ですべて公開。なお、合言葉を入力するときは、ウォフ・マナフと話せばOK。また、地名が表記されているものは、その場所にカードが隠されていることを示す。

⬆ウォフ・マナフへの合言葉に「HIROI」と入力してみよう

⬇なんと、あの広井王子氏のレアカードを入手することができるのだ

レアカード入手方法一覧

カード名	入手方法
ファンクロック	合言葉に「RADIO」と入力する
カレイドスコープ	合言葉に「にじいろのはね」と入力する
エンド	炎のピラミッドで入手できる
ティン	合言葉に「てんしのほほえみ」と入力する
シアン	合言葉に「ムラサキのやいば」と入力する
サニーフェイス	合言葉に「YOMI」と入力する
ジョーク	合言葉に「IMAGE」と入力する
チャオ	合言葉に「HAPPY」と入力する
ヴィヴィ・ドゥ	合言葉に「しきさいのびじょ」と入力する
シャイニング	合言葉に「ENDO」と入力する
ヨミ	闇の城で入手できる
ヒルコ	合言葉に「とうめいなハダ」と入力する
ダイナソア	クリアード砂漠で入手できる
リュミエール	テレノ寺院で入手できる
クライン	合言葉に「えいえんのマーク」と入力する
タイムゲート	合言葉に「じくうのはざま」と入力する
ひろいおうじ	合言葉に「HIROI」と入力する

悠久幻想曲 2nd Album
カーソル移動　1
秋田県／豊田芦雄

スケジュール画面で、**LとRを同時に押そう**。すると、カーソルが自動的にGOコマンドのところまで移動していくのだ。

⬆コマンド入力で、カーソルが移動

三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターンソフトのウルテクを募集中だ。キミが見つけたウルテクの内容をハガキや封書、FAXに書いて右のあて先まで送ってほしい。その際、ゲーム名（封書自体にも記入）、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書くこと。記入もれがあると採用できないぞ。消印と送信時間を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。同時着の場合は、詳しく正確に書いてあるものを優先するぞ。また、このコーナーへの意見や要望、感想などがあれば、ハガキや封書、FAXに書き添えてくれ。たくさんの応募を待っているぞ。

あて先

〒980-8623
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022(213)7535

サターン関連の最新情報満載！ ニュース ウェーブ

News Wave

サターン関連&ゲーム業界の最新情報をお届けするコーナー。今回もせがたのCMにイベント情報にと盛りだくさん。フランスからの特別レポートもあり、活きのいい話題がいっぱいだ！

REPORT アツアツ（!?）のせがたと横山智佐さん 『サクラ大戦2』CM撮影現場へ潜入!!

4月4日の発売に先立ちCM放送されている『サクラ大戦2』。ご覧になった方なら、その微笑ましい内容に思わずニッコリさせられたハズ。だが、実際の撮影現場はもっと和やかに進行していたのだ。まずびっくりさせられたのが、今回初対面となる横山智佐さんへの深々としたあいさつ。これがせがた流のあいさつなのかと、どよめきの起きる中、撮影に入って急に顔がゆるみだしたせがたに2度びっくり。智佐さんに抱き付くせがたはとても演技とは思えず、うれしそうな表情はせがたの意外な一面を見る思いがした。ただ、そんなせがたの感情が智佐さんにも伝わったのか、2人は気持ち良さそうに撮影していたのだ。

⬅深々とあいさつ。礼儀正しいヒトだ

⬆いつものようにポーズを取るが、なぜかうれしそうな表情

⬅➡智佐さんといっしょの撮影でうれしそう。せがたもやっぱり男のコだねぇ!?

⬅撮影は和気あいあいと進んだのだ

⬇智佐さんに花びらを振りまいたかと思うと勝手にこけるせがた、でも楽しさは見ているだけで伝わる

REPORT 我こそ「最強のセプター」なり！ 総勢100名による『カルドセプト』大会

発売から5ヵ月近く経つにもかかわらず、根強い人気を誇る『カルドセプト』。セガ主催によるゲーム大会が行われたぞ。当日集まったのは、事前の募集から抽選で選ばれた100人の幸運なユーザー。会場には大宮ソフトの鈴木社長も駆けつけ、「最強セプター」の称号を巡るアツイ戦いが繰り広げられたのだ。

大会は20ラウンド終了時の総魔力数を競うというものだったが、予選では総魔力数14000を獲得するツワモノも現れるほどのハイレベルぶりだった。大会の感想を鈴木社長に伺ったところ「ファンの方のマルチプレイを楽しみたいという熱意がこのような大会につながったのだと思います。ファンのみんなには大感謝です」とのこと。大会後は鈴木社長と記念撮影をしたり、ユーザー同士でのカード交換が行われたりと和やかな内に幕を閉じたのだ。

⬅決勝戦に残った4人のツワモノたち

⬆優勝者には鈴木社長からプレゼント

REPORT ついに2年目に突入！ 第13回「セガサターンの日」 『THE HOUSE OF THE DEAD』で盛り上がったぞ

おなじみ「サターンの日」も、早くも13回目。今回の対象ソフトは『THE HOUSE OF THE DEAD』。会場の東京ジョイポリスにはDr.キュリアンのいとこなるDr.コバーン（ホントはセガのプロモーション部の人）と、コバーンレディなる女性が登場。彼らとともに、映像をもとにしたクイズやゲーム大会などが行われたのだ。ゲーム大会では業務用で全国1位となったツワモノも参加し、会場を大いに盛り上げていたぞ。

なお、4月19日のサターンの日には『サクラ大戦2』が登場する。しかもゲストには、あのせがた三四郎こと藤岡弘さんが予定されているのだ。あのアツイ男で『サクラ大戦2』がますます盛り上がること必至だ。

⬆ファンも多数つめかけ、サターンの日はすっかり定着した模様

⬆ゲーム大会にはドイツの方も参加。やはりゾンビにはとまどった!?

TOPIC
運が良ければ無料で入場できる!?
セガのテーマパークで女性限定のサービスを実施

セガでは各アミューズメントテーマパークにて、女性限定の入場無料サービスを実施する。具体的には、各曜日ごとにテーマをそれぞれ設定して、そのテーマを満たした女性に限り入場料を無料にしようというもの。期間は4月13日（月）から24日（金）まで（ただし土、日を除く）。対象となる施設は、新宿、横浜、福岡のジョイポリスに大阪ATCガルボを加えた4つ。このようなサービスは今後も行っていくとのことで、ファンにとってはうれしい限りだね。

◆問い合わせ：☎03-5737-7527（セガ　AMプロモーション部）

入場無料になる条件	
月曜日	ミニスカート
火曜日	女性2名以上
水曜日	女子大生（短大生も可）
木曜日	ネイルアート
金曜日	キャリアウーマン

※ただし女子大生の日とキャリアウーマンの日は、入場の際にそれぞれ学生証と社員証の提示が必要となる。

SHOP
原宿に新しいゲームスポットが登場
デジタルキャラクタショップASOVINIへようこそ!

このコーナーでもすでにお伝えしたが、東京・原宿竹下通りにキャラクタグッズ専門店「ASOVINI」がオープンした。ゲームキャラのグッズがいっぱいの店内は、まさに「遊びのコンビニエンスストア」という感じ。オープニングイベントには人気ゲームキャラのぬいぐるみが集結し、多いに注目を浴びていたのだ。

今回は特別にASOVINIのオリジナルグッズ「つきかるた」を3名にプレゼント。PSソフト『moon』（アスキー）を元に、水木しげるや桜玉吉など40名以上のイラストレーターが描き下ろしたスグレモノだ。希望者はP171の応募のきまりを参照のうえ「つきかるた」係まで。

店内はしゃれた感じになっているのだ

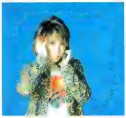
ソニックやロックマンなど東西の人気キャラが集まった

GOODS
お気に入りの声優がトレカになる！
「コレカラシリーズ アーティストコレクション（仮称）」

岩男潤子、金月真美などの人気声優アイドルがトレーディングカードになる。未来蜂歌留多商会から発売される「コレカラシリーズ アーティストコレクション（仮称）」だ。第1弾のラインナップは岩男潤子、金月真美、高橋美紀、松本梨香、三重野瞳の5人。カードは声優ごとに90種類あり、スペシャルカードも用意されている。定価は1パック6枚入りで300円（税別）。この6月には全国のトレーディングカード専門店などにお目見えする予定だ。この声優さんを中心にしたシリーズは、今後定期的に発売されていくとのことで、ファンには見逃せないぞ。

◆問い合わせ：☎03-3296-8328

トレカでは声優ごとにテーマが決められている。岩男さんの場合はコンサート活動を追いかけたカードが中心となる



写真は松本さん。このような写真がカードになるのだ

INTERNET
インターネットでゲームのことが話しあえる
GAME BUSTERSがBBSサービスを開始

インターネットのホームページで最新ゲームの情報を毎日発信しているGAME BUSTERSが【BUSTERS BBS FORUM】を開設した。これはユーザーがBBS（掲示板）でゲームの話題を自由に話しあえるようにと作られたもので、ゲーム全般について話しあう会議室のほか、ハード別の会議室などがある。また、BUSTERSでは、このBBSで生まれたアイデアを商品化したりといった、さまざまな活用法を考えているぞ。このBBSへの会員登録および利用は無料となっているので、議論したいゲームフリークは集まるべし。

明日のゲーム業界を考える者は覗いてみては？

http://www.busters.or.jp/bbs/index.asp

TOPIC
「ガンダム大地に立つ」から20年
ファン待望！　第1作目がついにLD-BOX化

あの「機動戦士ガンダム」の第1作目がついにLD化される。ガンダムといえば1979年にテレビ放送が開始されるや熱狂的なファンを獲得し、社会現象にまでなった人気アニメだ。テレビや映画を含め、今までにたくさんのシリーズが作られているが、テレビシリーズの1作目だけはLD化されておらず、ファンがそのLD化を待望していたタイトルでもある。その名作が、ガンダム生誕20周年記念プロジェクトの一環として、ついにLD-BOXとして発売されるのだ。

この「機動戦士ガンダムメモリアルボックスPart-1」には第1話から第22話までのオープニング、本編、エンディング、次回予告がすべて収録されている。発売日は8月1日、定価はLD6枚組の36000円（税別）が予定されている。初回生産商品の予約締め切りは5月20日となっているので、買い逃したくない方は早めに予約すべし。ちなみにPart-2の発売は12月予定で、今回のLD-BOXはともに、Part-2の発売から1年間の限定生産となっているのだ。

なお、ガンダムの生誕20周年プロジェクトは、テレビの新シリーズなどをはじめさまざまな企画が進められているぞ。

『ギレンの野望』のあとはテレビシリーズに燃えちゃう？

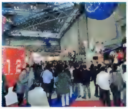
©創通エージェンシー・サンライズ　イラスト・安彦良和

REPORT ゲームのキャラクタグッズも多数展示 '98東京おもちゃショーが開催される

3月18～22日、東京ビッグサイトに国内外133のおもちゃメーカーを集め、'98東京おもちゃショーが開催された（社団法人日本玩具国際見本市協会・主催）。開催日が東京ゲームショウ（千葉・幕張メッセ）とほぼ重なるという事情もあってか、ゲーム自体の出展はほとんどない。その代わり、ゲームのキャラクタ商品は充実。サターン関連では特に『サクラ大戦2』と『センチメンタルグラフティ』のフィギュアが目立ったぞ。そのほか『ヴァンパイアセイヴァー』のフィギュアも見ることができた。これらのグッズは追ってこのコーナーで紹介していく予定だ。

➡相変わらずの人気を誇る『センチ』。いくつものメーカーが関連グッズを出展していた。新製品はこれからも続々登場

⬆セガブースはもちろん『サクラ2』。4月4日、ゲームの発売日が楽しみ

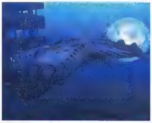


⬅ヨーヨーやトレカなど流行りものもたくさんあった

TOPIC 東西の有名クリエイターが集結 フルデジタルアニメーション「青の6号」

OVAでは世界初のフルデジタルアニメーションとなる「青の6号」の製作発表会が行われた。スタッフは草彅琢仁（『グランディア』キャラデザイン）、村田蓮爾（『豪血寺一族』キャラデザイン）、河森正治（『超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか』監修、メカニックデザイン）などゲームでもおなじみのクリエイター。制作を手がけるのは『ルナ・シルバースターストーリー』などでデジタルムービーを担当した制作会社GONZOだ。全4巻で、第1巻は10月25日にビデオ、LD、DVDがバンダイビジュアルより同時発売される予定。予価5000円（税別）。

⬆前田真宏監督（左から2番目）やGONZOの鈴木朗3DCGディレクター（右端）なども参加しているのだ



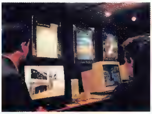
⬆ゲームを含めマルチメディアでの展開が予定されているぞ

⬅3Dと2Dとの融合がポイントになる

REPORT フランス カンヌ発 MILIA'98

ヨーロッパ最大のデジタルメディアのショウ「MILIA'98」が、2月7日～11日にフランスのカンヌで開催された。カンヌ映画祭と同様に、ゲームを始め、子ども向け、一般のマルチメディア作品、オンラインのソフト等各部門ごとに賞が贈られた。日本からは、コナミの『インターナショナルスーパーサッカー64』とスクウェアの『ファイナルファンタジーⅦ』がゲーム部門でノミネートされ、後者がRPG部門賞を獲得。ゲーム部門全体では、『F22エア・ドミナンス・ファイター』（オーシャン）がグランプリとなった。ヨーロッパでは、映像がきれいで、エンターテインメントというより、作品性を評価する傾向が強く、ショウ全体では、美術館や博物館、史跡といったテーマが多い。さらに今年は天体や宇宙などの新作や、ヴェルサイユ宮殿や古代エジプトに迷い込んでしまうアドベンチャーゲームが、目を引いた。今秋サターンへ移植予定。

⬆カンヌ映画祭と同様に会場の階段には赤い絨毯が敷かれる。そして権威あるMilia D'Or（ミリアドール／ミリア金賞）が選ばれる



⬆各ブースは派手に大きくしないのがカンヌ的。そして文化大臣（後ろ姿の女性）が視察に来るところがフランス的。日本ではこうはいかない？

フランスの超注目ゲームクリエイター

パソコン版で、数年前にアメリカで発売された『DUNE』。これを作ったのが、実はフランス人のフィリップ・ウルリッチ氏だ。当時は映像の美しさや世界観が高く評価されヒットした。彼はそれをきっかけに'96年に会社を設立。それがCRYO（クリオ）だ。今ではフランス国立博物館協会と組んで、ヴェルサイユ宮殿や古代エジプトに迷い込んでしまうアドベンチャーゲームや、SF作家P.K.ディック原作の『UBIK』を制作中。装飾された宮殿の部屋や、壁画のあるエジプトの史跡の中を自由に動き、数々の回想やイベントのムービーで展開していく。そのために映像圧縮用としてだけに使うパソコン（DOS/V）を400台も社内に導入したほどだ。その作品性で今やフランスで最も注目を集めるゲームクリエイターとなった。ヨーロッパでサターンは伸び悩んでいるが、現在サターンへの作品作りに意欲を燃やしている。最新情報はホームページで入手できるぞ。

http://www.cryo-interactive.com

⬆CRYO制作の『UBIK』

⬆サターンへ移植予定の『Egypte』

➡企画やプログラムと何でもクリエイター、ウルリッチ氏（左）とマネージメントのブリア氏（右）

©小澤さとる／バンダイビジュアル・東芝EMI・GONZO・CRYO

CD&VIDEO&BOOK

編集部オススメ印の7つの作品を紹介だ。片桐彩子のシングルに藤崎詩織のアルバムと、『ときめき』関係が気になるね。

慟哭 そして…
オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション

CD
●4月17日発売予定
●価格：価格：3568円（税込）
●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
●販売元：ポニーキャニオン

2種類の『慟哭 そして…』のCDがリリースされる。「オリジナル〜」はゲームで使用された音楽とキャラクタヴォイスが収録された2枚組。初回盤は横田守描き下ろしポスター付き。一方「The Four Season」は4人の声優によるヴォーカル曲やドラマCDで構成されている。

慟哭 そして…The Four Season

CD
●4月1日発売予定
●定価：2940円（税込）
●発売元：マーベラス エンターテイメント
●販売元：ポニーキャニオン

Tomorrow／日曜の雨のように

VIDEO
●4月24日発売予定
●定価：1020円（税込）
●発売元：コナミ
●販売元：キングレコード

【収録曲】
1. Tomorrow〜BesideYou〜
2. Tomorrow〜SeeYou〜
作詞：秋山奈津　作曲：小西真理　編曲：岩崎元是
3. 日曜の雨のように
作詞：さゆ鈴　作曲：桐岡麻季　編集：オダクラ・アキラ

『ときめきメモリアル』でも人気の高い片桐彩子がついにシングルデビュー。しかも本作は、片桐がヒロイン役を演じる『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2　彩のラブソング』のテーマソングでもある。「Tomorrow」はゲームで使用された2バージョンを収録しており、片桐のキャラを生かした明るい歌になっているぞ。両A面である「日曜の雨のように」は彼女の新しい一面が発見できるバラードだ。

SEGA RALLY2　サウンドトラック

CD
●4月1日発売予定
●定価：2310円（税込）
●発売元：マーベラス エンターテイメント
●販売元：ポニーキャニオン

MODEL3のポテンシャルを余すところなく見せつけた業務用のサウンドトラック。飯野賢治、河村知之、瀬上純といったクリエイターが参加。ボーカル曲も収録されている。

藤崎詩織　piano collection

CD
●4月3日発売予定
●定価：3059円（税込）
●発売元：コナミ
●販売元：キングレコード

このCDは藤崎詩織の楽曲から特に人気の高い7曲を選んでピアノアレンジしたもの。金月真美作詞による書きおろしのヴォーカル曲も1曲収録されている。

ゲーム天国
〜戦え！DJ戦隊ゲーテンジャー〜

CD
●4月17日発売予定
●価格：2548円（税込）
●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
●販売元：ポニーキャニオン

サターン版とプレイステーション版で使われたヴォーカル曲と、オリジナル1曲の計9曲を収録。ラジオ番組仕立てのドラマが秀逸。

同窓会　Yesterday Once More
第1話　再会は恋の始まり

VIDEO
●3月27日発売
●価格：6800円（税別）
●発売元：ピンクパイナップル

パソコン版で人気を博した「同窓会」を15禁でOVA化。原作のファンでも楽しめるようにストーリーにはアレンジが加えられている。キャラデザインは高木信一郎。

だいなみっくぷれぜんと

最近応募ハガキにプリクラを貼ってくれる読者が目立ちます。こんな人が応募してくれているんだと思うとミョーにうれしくなります。乞う多数応募。

①「Pia♡キャロットへようこそ!!」クリアファイル

提供：キッド

5名

3バージョンの制服が眩しいクリアファイルをセットで5名に

②掃除の達人

提供：アクラス

5名

ゲーム機専用のCDレンズクリーナーを5名に。これで読み込みも速くなる?!

③「スーパーリアル麻雀P7」ポスター

提供：セタ

10名

ついに移植が発表された『P7』のポスターを10名に。ゲームが待ち遠しい

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、下記のあて先まで送ってください。締め切りは4月9日必着。当選者の発表はNo.10にて。

〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部
「4月10日号D・P」係

COMING SOON

東京ゲームショウも終わって4月には注目ソフトが目白押し。そしてその後にも…。そんなソフトをこのコーナーではおっかけていくぞ。

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

発売日	5月28日	CD枚数	1枚
発売元	KSS	複数プレイ	1人用
開発元	KSS	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	45・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	95%（3月19日現在）

無人島に取り残された男女たちが無事に生還を果たすため、たくましく生き抜く様を描くサバイバルシミュレーション。主人公はカワイイ女の子たちの面倒を見ている家庭教師。彼は教え子たちと友人を連れてハワイへリゾートにやってきていた。そのクルージング途中で見つけた島で、サバイバルライフが始まるのである。

⬆無人島近くで核実験が!! 11月1日までに脱出せねば…

まずはパーティを組んで探索&調査

まず主人公たちがやらなければならないことは、島をくまなく探検して行動範囲を広げることと、調査をして食料や調理器具などを確保すること。2名ずつ3つのパーティを組んで、それぞれ行動をおこす。さまざまな体験を経て、主人公たちは成長していくのだ。

⬆パーティの組みかたは自由。意中の女の子とはいっしょにいたいね

⬆古代遺跡を発見。どのような歴史を持つ島なのだろうか？

島にはさまざまな発見が…

⬅探検で見つけた場所は絶好のデートスポットにもなる。女の子に思いっきりアピールしよう

仲間たちとともに生き抜くことができるか？

サバイバルライフを繰り広げるのは主人公とその男友達、そして4人の女の子たち。パートナーに女の子を選び、いっしょに探検や調査に出掛ければ好感度が上がり、デートをすることも可能になってくるぞ。ただ食料やアイテムを集めて無人島で生き抜くだけでなく、恋愛も重要な要素なのだ。

⬆各パーティに設定した行動によって任意のパラメータが上下する

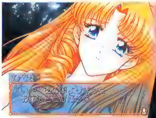
⬆なんと島で日本人を発見。しかもこの人はあの有名な…

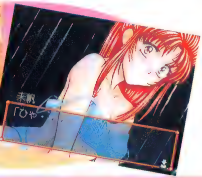
食事はもちろん自給自足

⬆食事は調査によって食材を手に入れることで初めて摂ることができる。料理によって美味しい、まずいの差や体力の回復量に違いがあるぞ

選択肢で好感度アップ

⬆女の子の性格をよーく考えないと心象を悪くしてしまうぞ





⬆⬅女の子たちの好感度などのパラメータや日にちによってさまざまなイベントが発生。最終的な恋の行方は一体どうなる？

©KSS

水木しげるの妖怪図鑑　総集編

発売日	6月25日	CD枚数	1枚
発売元	講談社	複数プレイ	1人用
開発元	TYO	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	アドベンチャー	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	5800円	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（3月18日現在）

昭和から平成の今日に至るまで、数々の妖怪を描き続けてきた漫画家・水木しげる。その氏自ら描きおこした971体ものイラストを収録したソフトが発売される。これは先に発売されたパソコン版のデータベースをもとに、アドベンチャーゲーム化した作品。サターンオリジナルに制作した本格的なものになっているのだ。

971体の妖怪

⇧五十音検索はもちろん、出現場所別検索も兼ね備えているぞ

⇧日本のものだけではなく、世界各国の妖怪たちが一堂に集合!!

アニメ　音声

⇧妖怪の詳細はテキストだけでなく、アニメーションで知ることができ、水木氏の音声による講座も聴けるのだ

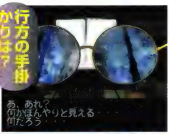
サターン版オリジナルのアドベンチャーパート

知り合ったばかりの水木先生にもらった何も書かれていない謎の妖怪図鑑。その後に起きた先生の謎の失踪事件。先生を捜索する旅で起こるさまざまな妖怪遭遇イベントをクリアし、この失踪の謎を解き明かすのがプレイヤーの目的になる。このイベントの際、選択する行動によって、その後のストーリー展開に大きく影響を及ぼすことになるのだ。

先生が失踪!!

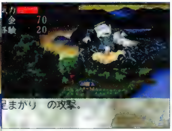
⇧1枚の置き手紙を残して、忽然と姿を消してしまった水木先生

行方の手掛かりは？



⇧手掛かりのひとつの眼鏡は「よそ行き眼鏡」。この名前にヒントが…

妖怪たちが行く手を阻む!!



⇦⇧プレイヤーにはパラメータもあり、戦闘といったRPG要素も

ウルトラマン図鑑3

発売日	6月18日	CD枚数	1枚
発売元	講談社	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	ムービーカード
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	データベース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（1月18日現在）

放送から30年余になる「ウルトラマン」シリーズの情報を満載したデータベース第3弾。「レオ」や「80（エイティー）」、海外で制作された「G（グレート）」や「パワード」などの全シナリオ127話をダイジェストで振り返ることができるだけでなく、名場面はムービーで再現されるのだ。

⇧レオのデータだけでなく、キングや80などのデータも見られるぞ

ウルトラマン博士もご満悦!?

⇦胸のマークがキラリと輝くメニュー画面

⇧作品に登場した怪獣や宇宙人のデータはすべて盛り込まれている

最新作はアニメ、劇場作品の情報も網羅

このシリーズの核になっているのは、ウルトラマンや登場した怪獣、スーパーチームに関する緻密なデータ。本作ではこれらの良さを継承しつつ、今まで触れることのなかったTV特番やアニメ、劇場映画のデータまで収録しているぞ。

⇧幻のパイロット版「ウルトラマンネオス」のムービーも収録!!

⇧ソーセージのCMで一世を風靡した（!?）ザ・ウルトラマン

あのダン隊長も登場!!

⇦負傷しセブンに変身できなくなった、ダン隊長!!

⇦あの時の懐かしの顔ぶれも総登場!!

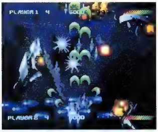
⇦工場の煙突がヌンチャクに…

©水木プロ／講談社・円谷プロ／講談社

Project X2

発売日	6月4日	ＣＤ枚数	1枚
発売元	ココナッツジャパンエンターテイメント	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	パスワード
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（3月19日現在）

異星人に侵略された近未来を舞台にしたシューティングゲーム。19種類の兵器が用意されており、撃墜されてもその時のパワーを維持してプレイ続行できるなど、シューティングが苦手な人でも楽しめるシステムになっている。

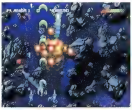


↑弾よけはシューティングの醍醐味だが、こんなに攻撃されると…

↑→オープニングから、雰囲気が近未来的!!

縦と横に戦闘が展開するシューティング

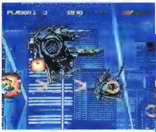
既存の一方向のスクロールではなく、本作はステージによって縦横にスクロールが変化するのが特徴。また、2D画面の映像とは思えない、近未来のイメージを醸し出すサイバーで立体的なグラフィックや、テクノサウンドが雰囲気を盛り上げてくれるぞ。



↑手抜きの全くない、描き込まれた背景

↑敵の破壊シーンの超快感グラフィック

いよいよボス登場!!

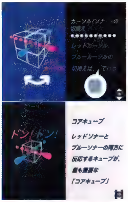


↑↑突然スクロールが横に…。慣れた頃には手強いボスが出現する

S・Q ～サウンド・キューブ～

発売日	4月2日	ＣＤ枚数	1枚
発売元	ヒューマン	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	4800円	バックアップメモリー	4・プレイデータ
ジャンル	パズル	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

色や形でなく、音で同種のキューブ（正方体）を見つけ出し、消していくパズルゲーム。キューブは色や形は全く同じだが、プレイヤーが「ソナー」から音波をキューブに発することで、音で反応が返ってくる。この反応する音の同じキューブを2つ以上組み合わせて消していくのだ。「ソナー」の種類は2つあり、両方の「ソナー」に反応するキューブをすべて消すのがクリア条件になる。



↑ゲームの前に、難しいルールを簡単解説。解説書を読まなくとも、楽々プレイ!!

↑キューブを消すとアイテムが出現

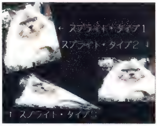
音でブロックを識別

↑レッド、ブルー、2つのソナー。アイテムで両効果を持つことも可能

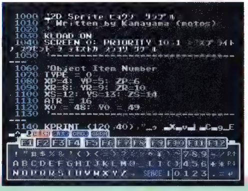
GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）

発売日	6月25日	ＣＤ枚数	1枚（PC接続ケーブルケーブル同梱）
発売元	アスキー	複数プレイ	1人用
開発元	アスキー	対応周辺機器等	キーボード、フロッピーディスクドライブ
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	その他	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	？

ポリゴン表示やスプライト機能だけでなく、高性能なサウンド機能も搭載した簡易プログラム開発ソフトが発売される。すべての開発はサターン上で行われ、PC-98やAT互換機などのパソコンを所有している人は、サターンとパソコンを接続することで、パソコンを持たないユーザーには、サターン用キーボードとフロッピードライブを接続することでプログラム環境を整えることができる。



↑こんなスプライトもこのソフトを使えば簡単に表示できる



←プログラム言語は「BASIC」が用いられており、初心者にも比較的簡単にプログラムの開発に入り込めるようになっているのだ

©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／TEAM 17 SOFTWARE／Ocean Software・HUMAN／Media Entertainment・ASCII／Bits Laboratory／ESP

セガ、カプコンら新作が目白押し!!

東京ゲームショウ'98春 幕張発 最速レポート

注目タイトルの出展、新規タイトルの発表など、毎回話題に事欠かない東京ゲームショウ(以下TGS)。今年第1弾の春のTGSが3月21、22日にわたって千葉・幕張メッセにて開催された。編集部では20日の業者招待日を取材、その詳細を最速でお届けする。

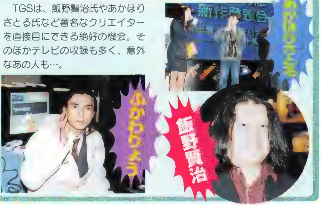
初出しタイトルからイベントまで 気になるメーカーブースを紹介

今回のTGSの注目はやはり発売を直前に控えた『サクラ大戦2』や『スーパーロボット大戦F 完結編』などの超大作。しかし見所はそれだけではなく、まだ見ぬ新作から、メーカーごとに趣向を凝らしたイベントなども興味深かった。今回はその中でも特に注目を集めたメーカーブースをピックアップして紹介していくぞ。

⇧サクラグッズ大量展示!! 今回のTGSは「サクラ」一色?

会場にはこ～んな人たちも…

TGSは、飯野賢治氏やあかほりさとる氏など著名なクリエイターを直接目にできる絶好の機会。そのほかテレビの収録も多く、意外なあの人も…。



セガ

『ワールドカップ'98フランス～Road to Win～』、『SHADOWS OF THE TUSK』など、新たに4タイトルを発表したセガ。ハドソン発売となる『SHADOWS～』はイラストレーターの松下進氏がキャラクタデザインを担当した新感覚のボードゲームだ。また、同じく新タイトルとなる『バッケンローダー』(P30より紹介)では、メカニックデザインを担当する竹谷隆之氏の手による造形物が展示されていたぞ。

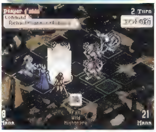
だが何と言っても注目は、この春最大の話題作『サクラ大戦2』。イベントあり、関連商品の展示ありと、セガブースはまさに『サクラ』一色という感じだったのだ。

⇧セガブース来場者の一番のお目当ては『サクラ2』だったようだ

ワールドカップ'98フランス

⇧⇦早くもプレイ可能だった『ワールドカップ～』。6月上旬というタイムリーな時期に発売される。実際のワールドカップと同様に盛り上がること確実。日本代表選手が実名で登場するぞ

SHADOWS OF THE TUSK



⇧⇨5月21日発売予定。X BANDにも対応しており、見知らぬ相手と戦えるようになっている

⇧造形の第一人者である竹谷氏の作品も展示

©The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.／Japan Football Association.／SEGA・HUDSON SOFT／SUSUMU MATSUSHITA COMPANY／Digital Media

カプコン

新シリーズを発表して元気なところを見せたカプコン。その新シリーズと発売間近の『ヴァンパイアセイヴァー』がプレイ可能。ゲーム大会ありコスプレありの、充実したブースだったのだ。

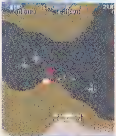
⬆『ヴァンパイアセイヴァー』もプレイ可能 高い移植度を見せた

新シリーズ『カプコンジェネレーション』発表

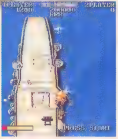
カプコンから過去のシリーズ作品をそれぞれ1つにパックした『カプコンジェネレーション』が登場。

今回のTGSで展示されていたのは下記の2作品で、第5集まで発売が予定されているぞ。

第1集 撃墜王の時代



➡'84年12月の作品『1942』。懐かしいです

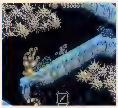


➡'87年6月の作品『1943』。ダメージ制を採用

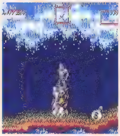
➡'88年6月の作品『1943改』。武器が強力に

第2集 魔界と騎士

➡'85年9月の作品『魔界村』。不朽の名作アクション



➡'88年12月の作品『大魔界村』



➡'91年10月の作品『超魔界村』。SFC用として登場

バンダイ

発売を直前に控えた『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』と、今回のTGSで初お目見えとなった『ミレニアムファイア』の2本が核のバンダイブース。ガンダムファンの熱気は周囲を圧倒するほどのパワーを持っていた。

ミレニアムファイア

⬆ただ次々と出てくる敵を撃つだけでなく、自由に通路や部屋を行き来することができる新しいタイプのガンシューティングゲーム。自由度の高さが新たな戦略性を生んでいる作品だ

⬅ステージでは『ギレンの野望』の詳細が説明されたほか、クイズ大会も行われた。マニアックな問題にも動じないのはファンだから？

ESP（エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング）／角川書店

『ガングリフォンII』や『バロック』など、発売日を間近に控えたタイトルはプレイ可能ということもあってか、たくさんの人を集めていた。そのほか業務用の『レイディアント　シルバーガン』も楽しめたぞ。また、今回は物販コーナーも設置。TGS限定商品が目白押しだったぞ。

➡物販コーナーではTGS限定品がいっぱい

➡ビデオ出展となった『グランディア デジタルミュージアム』

⬆角川書店おなじみの人気ゲームキャラがずらり。圧倒されます

コナミ

サターンタイトルはちょっと寂しめだが、グッズは相変わらず好調。おなじみ「こなみるく」では、TGS限定の『ときめき』トレカが発売されるなど、たくさんのファンが詰めかけていたぞ。

➡コナミの名物広報、関口さん（右）と江澤さん（左）

ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）

サターンの新作は『村越正海の爆釣日本列島』1本とちょっと寂しかったが、初お目見えでありながらプレイが可能ということだけあって、注目を集めていた。実写映像による釣りシーンは、ちょっとした釣り人気分が味わえる臨場感があったぞ。

村越正海の爆釣日本列島

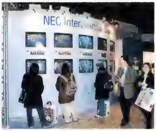
⬆釣りゲームファンにはたまらないリアルな挙動がウリモノ

©CAPCOM・BANDAI

NECインターチャネル

ファンの期待を一身に集める『フレンズ～青春の輝き～』はすでにプレイ可能な状態。そのクオリティの高いグラフィックを惜しみなく披露していた。そのほか出演声優である浅田葉子さんと桑原法子さんを招いてのトークショウや、キャラクタグッズの販売もあったりと『フレンズ』の好調ぶりが目立ったぞ。そのほか『モンスターメーカー』のデモも見られた。

コンパニオンがずら～り



⬆シミュレーションRPG『ブラックマトリクス』もプレイ可能

⬅インターチャネルの誇るコンパニオンが集結！　ま、まぶしい

日本フレックス

電撃的に移植が発表された『電車でGO！』はすでにプレイ可能。その移植具合が関心を集めていた。ミニスカポリス（本物！）をゲストに招いてのゲーム大会も行われ、会場は大いに盛り上がっていたぞ。また、サターン専用の「マスコン」も参考出展されていたのだ。

⬆⬇ミニスカポリス＆マスコンでGO！

データイースト

『探偵 神宮寺三郎』が発売延期になり、TGSにサターンタイトルは出展されないと思ったファンも多かったはず。でもデータイーストは「隠し玉」として、業務用の名作アクションゲーム『トリオTHEパンチ』『チェルノブ』等、参考出展4作品を用意していたぞ。

あれ、何これ!?

コスチュームNo.1

⬆ベストコスチュームin TGS'98春で大賞を受賞した

⬅オールドファンには涙ものの2作品だが、参考出展ということで発売はまだ予定していないとのこと

アスキー

移植作品『リンダキューブ完全版』を含む最新作2作品とも遊べる状態で出展されていたアスキーブース。簡易プログラム作成ソフト『GAME BASIC for SEGA SATURN』には、将来ゲームクリエイターを目指す若者が、関係者に真剣な眼差しで質問をしている姿が印象的だった。

⬅注目の視線が集中

⬆自分で作ったものが動くなんて感動!!

日本コンピュータシステム（メサイヤ）

最新作『ラングリッサーV』がプレイできる状態で出展されていたメサイヤ。銭湯をモチーフにしたブースに、『ラングリッサー』の持つファンタジーなイメージを組み合わせる独特の演出で、入場者の注目を集めていた。

⬆メサイヤと言えばコスプレ。これだけ一堂に会すとやはり圧巻

マイクロソフトの戦略から感じ取る新ハードの行方

セガの新ハードを語る際に欠かせないのがマイクロソフトの存在だ。先に発表された通りマイクロソフトは新ハードに搭載するOS（基本的なハードの動きを制御するプログラム）をセガと共同で手掛けている。このOSを通じてパソコンとのリンクも考えられている。

さて、パソコンのゲームというとコンシューマ機と比較して圧倒的なデータ量を高速で処理できるという意味からシミュレーションが大きなシェアを占めていた。しかし、最近はセガが『バーチャファイター』シリーズをリリースするなど、傾向はかなり変わっている。これは今主流となっているパソコンのOS、Windows95を提供するマイクロソフトが本格的にゲーム事業に目を向けているからだ。今までWindows上では難しかった映像表現や音声出力などをDirectXというテクノロジーの導入で実現させたためだ。

3月20日、TGSの併催イベントとして開催された技術者向けの「第3回CESA技術説明会」にて、マイクロソフト・大塚友則氏により

マイクロソフト 大塚友則氏

DirectXの発展に伴うパソコンゲームの進化が示された。今年後半にリリースされるバージョン6.0では30ドルのグラフィックチップで実現される秒間400万ポリゴンのサポートがされ、さらにポリゴンに2重のテクスチャを1作業で貼り付ける「シングルパス・マルチテクスチャ」といった技術も確立されるという。DirectXという技術が確立されたのがWindows95のリリース後ということを考えると、短期間で格段の進歩が遂げられており、ここにマイクロソフトのゲームに対する本気が感じられる。ユーザーとしては、セガの新ハードに対しても同じような姿勢で臨んでくれることを期待したい。

サターン新作タイトルラインナップ

カレンダーの見方

発売日　ソフトもしくは機器名(追加機能もしくは付属品などがある場合カッコで併記)………メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記)／予定価格(税別)

注:ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは、今号で新作カレンダーに初登場したものです。また、青字で書かれているものは、発売日もしくはソフトのタイトル名に変更があったものです。

セガサターン

●3月

26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK　5800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<お買い得セット>	SNK　7800円
	プライマルレイジ	ゲームバンク／5800円
	ヘクセン	ゲームバンク／5800円
	提督の決断Ⅲ with パワーアップキット	光栄／9800円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩のラブソング～	コナミ　5800円
	吉村将棋	コナミ　5800円
	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ　5800円
	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ／6800円
	プロ野球 グレイテストナイン'98	セガ／5800円
	チョロQパーク	タカラ／5800円
	technomotor	電子メディアサービス／4800円
	クーリエ・クライシス	BMGジャパン／5800円
	ダンジョン・マスター ネクサス	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／6800円
	クロック！パウパウアイランド	メディアクエスト／5800円

●4月

2日	ウイニングポスト3	光栄／6800円
	信長の野望・将星録	光栄／9800円
	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／5800円
	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	セガ／4800円
	ドラゴンフォースⅡ －神去りし大地に－	セガ／5800円
	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト／5800円
	海岸トライアルLOVE	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）／6800円
	S・Q ～サウンド・キューブ～	ヒューマン　4800円
4日	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ／6800円
9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス／7900円
	ウイニングポスト2（光栄ベストコレクション）	光栄　2800円
	エアーマネジメント'96（光栄ベストコレクション）	光栄／2800円
	三國志Ⅳ（光栄ベストコレクション）	光栄／3800円
	太閤立志伝Ⅱ（光栄ベストコレクション）	光栄／2800円
	七つの秘館（光栄ベストコレクション）	光栄／2800円
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄／5800円
	あやかし忍伝くの一番プラス	翔泳社／6800円
	卒業Ⅲ～Wedding Bell～	小学館プロダクション／6800円
	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／6800円
	テニスアリーナ	UBIソフト／5800円
10日	SATURNFAN No.8 4月24日号発売	
16日	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／5800円
	ヴァンパイア セイヴァー 拡張RAM同梱版	カプコン／7800円
	X-MEN VS.STREETFIGHTER	カプコン／5800円
	ボンバーマンウォーズ	ハドソン／5800円
	英雄志願 －Gal Act Heroism－	マイクロキャビン／6800円
	SAVAKI（サバキ）	マイクロキャビン／5400円
23日	ゲームで青春	キッド／5800円
	ガングリフォンⅡ	ゲーム アーツ／ESP／6800円
	ガングリフォンⅡ（対戦ケーブル同梱版）	ゲーム アーツ／ESP／8000円
	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	タカラ／5800円
	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト／6800円
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	ビデオシステム／6800円
	ひみつ戦隊メタモルV	毎日コミュニケーションズ／5800円
29日	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子	セガ　4800円
	SUPER TEMPO	メディアクエスト／5800円
30日	幻想水滸伝	コナミ／3800円
	ROOMMATE [illegible]	データム・ポリスター　5800円

●5月

14日	バロック	スティング／6800円
	スーパーリアル麻雀P7	セタ／7800円
21日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ　3800円
	Find Love2～The Prologue～	ダイキ／3300円
	SHADOWS OF THE TUSK	ハドソン　6800円
28日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ガイナックス　5800円
	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	KSS　5800円
	グランディア デジタルミュージアム	ゲーム アーツ／ESP／3500円
	GT24	ジャレコ　5800円
	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ　6800円
	王様げーむ	ソシエッタ代官山／6800円
	電車でGO!	日本ソレックス　5800円
	ケリオトッセ！	増田屋コーポレーション／4800円
未定	エルフを狩るモノたちⅡ	アルトロン／未定
	ソルヴァイス	アルトロン／未定
	メルティランサー Re-inforce	imadio　7800円
	メルティランサー Re-inforce スペシャルエディション	imadio　8800円
	イメージファイト&Xマルチプライ アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント　4800円
	Code R	クインテット　6800円

●6月

4日	Project X2	ココナッツジャパンエンターテイメント／未定
18日	[illegible]ンタキューブ[illegible]	アスキー　6800円

6月18日	ウルトラマン図鑑3	講談社／6800円
25日	GAME BASIC for SEGASATURN (仮称) [illegible]	アスキー／[illegible]
	水木しげるの妖怪図鑑 総集編	講談社／5800円
	クロス探偵物語	ワークジャム／6800円
未定	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	エニックス／未定
	頭文字D ～公道最速伝説～	講談社／5800円
	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	セガ／5800円
	ラングリッサーV～ジ エンド オブ レジェンド～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
	村越正海の爆釣日本列島	[illegible]
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	[illegible]

●7月以降

7月9日	ポケットファイター	カプコン／5800円
	お嬢様特急	メディアワークス／6800円
7月中旬	エーベルージュ・スペシャル	タカラ／5800円
7月未定	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
	[illegible]	ピング／未定
11月未定	ファルコムクラシックスII	日本ビクター／5800円

●発売日未定

今春	ルパン三世－ピラミッドの賢者－	アスミック／5800円
	制服～ハイスクールカウントダウン～	アローマ（ユーメディア）／未定
	スチームハーツ	戯画／6800円
	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット／5800円
今夏	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／未定
	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／未定
	ルナ2 エターナルブルー	角川書店 ESP／未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン／5800円
	お嬢様を狙え	クリスタルビジョン／6800円
	アンジェリーク デュエット	光栄／7800円
	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄／9800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	セガ／4800円
	DEEP FEAR	セガ／未定
	バッケンローダー	セガ／5800円
	Find Love2～The Simulacion Game～（仮称）	ダイキ／未定
	アドヴァンスト V.G.2	テイジイエル（TGL）／6800円
	ミレニアムファイア	バンダイ／5800円
	超FLAPPY	デービーソフト／5800円
	ボールディランド	パンプレスト／6800円
	海辺<ビーチ>でリーチ！	毎日コミュニケーションズ／5800円
今秋	ワーズワース	エルフ／未定
今冬	七つの秘館 戦慄の微笑	光栄／7800円
98年末定	音楽ツクールかなでーる2	アスキー／5800円
	エドワードランディ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
	JリーグエキサイトステージV1	エポック社／未定
	スレイヤーズろいやる2	角川書店 ESP／未定
	アストラスーパースターズ	サン電子（サンソフト）／5800円
	FAKE DOWN	システムサコム／未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション／未定
98年未定	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	セガ／未定
	E'TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO／未定
	スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション	レイ・フォース／未定
99年春	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	ADM／未定
	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	ADM／未定
発売日未定	囲碁	アスキー／6800円
	シミュレーションRPGツクール	アスキー／5800円
	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／未定
	ソルディバイド	[illegible]
	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	アルファ・オメガソフト／未定
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER	NECインターチャネル／6800円
	X2	カプコン／5800円
	[illegible]	カプコン／未定
	[illegible]	カプコン／未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション	カプコン／5800円
	バイオハザード2	カプコン／未定
	MARVEL SUPERHEROES VS STREETFIGHTER	カプコン／未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ／未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	コナミ／未定
	魔導物語	コンパイル／5800円
	激闘おったまがえる（仮称）	CSK総合研究所／未定
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム／6800円
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／未定
	バーチャファイター3	セガ／未定
	ハート オブ ダークネス	セガ／未定
	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト／5800円
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	レクイエム（仮称）	日本アートメディア／未定
	ファンズフォルム	日本MMテクノロジー／5800円
	THE LEGEND OF EDEN2	日本コロムビア／未定
	SUPER 301 SQ（仮称）	日本物産／未定
	USドラッグチャンプ（仮称）	日本物産／未定
	汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称）	ネバーランドカンパニー／未定
	モニカの城	パイオニアLDC／6800円
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	ピング／未定
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ／未定
	パチンコファイター（仮称）	プレ・ステージ／未定
	ピラミッドの謎～アンク2～	レイ／未定
	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース／未定
	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／5800円

SATURN FAN

次号No.8は 4月10日(金) 発売予定

NOW MAKING

4月は春の大作重点攻略月間!!
『サクラ大戦2』はもちろん『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』『ドラゴンフォースII』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』など話題作を総ナメ。期待高まる『スパロボF完結編』特報もお楽しみに。

ご質問・お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-5569-6244
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶発売日　発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。❷発売元　原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。❹価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢　メーカーが指定する推奨または制限年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等　対応している周辺機器等を表記。❿バックアップメモリー　バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等　アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の開発状況　ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	❶6月
発売元	❷セガ
開発元	❸エス　エヌ　ケイ
価格（税別）	❹6800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻全年齢
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチターミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	❿100　プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（2月18日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店　インターメディア・カンパニー　●発行人　山森尚　●編集人　相沢浩仁　●編集長　高島寿洋　●副編集長　加藤政樹　●編集委員　村田際生〈編集〉●スタッフ（東京）荒田茂樹　伊藤博充・生形勝義　奥村景子　児玉守　田村雅　寺崎宏之　西村俊行　山口康弘　（仙台）大石美智子　中鉢ゆき子　●アシスタント（東京）青木智彦・牛山雅彦　大村和義　片井美樹雄　近藤千恵子　田中雅邦　松本亮　平岡祐輔　（仙台）丸谷幸治　久我貴子・千葉和之　〈情報企画部〉●サブマネージャー　福成雅英　●スタッフ　木良秀剛　佐藤大作　篠崎晶　杉村知顕　豊田恵　●アシスタント　石井暁子　千葉友浩　古屋陽　〈販売部〉●マネージャー　遠藤剛　●スタッフ　大野浩志　吉野なおみ　〈広告部〉●マネージャー　本間彰　●サブマネージャー　伴勝　●スタッフ　加藤千香子　工藤克俊　小出貴美子　駒形友実　長倉明　●アシスタント　羽白新一　〈経営企画室〉●マネージャー　金山奈久　〈NCC〉●マネージャー　増宮実幸　●サブマネージャー　佐々木さとみ　高山正美　●スタッフ　大内隆　工藤一樹　●アシスタント　五十嵐沙織　岩田麻記子　森田智子　山内恵美　（仙台）鈴木亨了　〈DTP〉●スタッフ（東京）小菅剛・土本恭子（仙台）中村正吾　●アシスタント（東京）飯野高敬　五十嵐恭子　石動太一　西原孝治　野手泰宏　橋裕二　渡辺香奈　（仙台）大久寿之　佐藤祥子　高瀬美恵子　村上和歌子　〈デザイン〉●AD　鈴木俊明（マッシュアイランド）●スタッフ（仙台）今村奈緒美　梅内幸子　●アシスタント（仙台）佐久間弘子　〈協力〉●校閲　笠原紀彦　●写真　守屋貴章　●編集　大野哲次・北根紀子　近藤徹也　福岡雅司　藤田芳典　松村浩次　●デザイン協力　釼持デザイン事務所　川田博　有限会社デザイラ　有限会社フリーウェイ　リーフ　●フィニッシュデザイン　株式会社キンダイ・粟崎雅彦・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創　株式会社ワードポップ　●印刷　凸版印刷株式会社
©TOKUMASHOTEN Co.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「R」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権は制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「 」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「 」で区分しています。

サクラからギレンへ。君は生きのびることができるか!?

↑神奈川県／うきゅきゅ

↑神奈川県／うきゅきゅ

↑神奈川県／うきゅきゅ

このページに掲載するイラスト・カットを大募集中!!　テーマは問いません。P171のあて先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしてます。

AD(広告)INDEX

SNK
〔ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〕……4
NECインターチャネル
〔ブラックマトリクス〕……表④
キッド
〔Pia♡キャロットへようこそ!!〕……104
セガ・エンタープライゼス
〔サクラ大戦2
〜君、死にたもうことなかれ〜〕……表②
〔THE HOUSE OF THE DEAD〕……表②
〔プロ野球グレイテストナイン'98〕……表②
〔ワールドワイドサッカー'98〕……表②
〔新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド〕…表②
ソシエッタ代官山
〔THE 野球拳 SPECIAL〕……138
〔ホーンテッド・カジノ〕……138
〔王様げーむ〕……139
タカラ
〔チョロQパーク〕……6
電子メディアサービス
〔technomotor〕……62
徳間書店／インターメディア・カンパニー
〔〈雑誌〉超絶大技林98年春版〕……140
ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）
〔ダンジョン　マスター　ネクサス〕……表③
毎日コミュニケーションズ
〔ひみつ戦隊メタモルV〕……181

GAME INDEX

〈セガサターン〉

AZEL　パンツァードラグーンRPG……167
アルカナ・ストライクス……167
EVE The Lost One……90
ウイニングポスト3……152、156
ウルトラマン図鑑3……173
SDガンダムGCENTURY S……166
お嬢様特急……130
カプコンジェネレーションI……175
カプコンジェネレーションII……175
ガングリフォンII……134
機動戦士ガンダム ギレンの野望……126、156
クーリエ・クライシス……153、157
組み立てバトル くっつけっと……151
クロック！パウパウアイランド……154
GAME BASIC for SEGASATURN（仮称）……174
SQ〜サウンド・キューブ〜……174
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97……81
サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜……8
ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98……167
THE HOUSE OF THE DEAD……24
Jリーグ実況 炎のストライカー……167
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2……112
少女革命ウテナ いつか革命される物語……44
スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア……118
スーパーロボット大戦F 完結編……123
SEGA AGES／ファンタシースターコレクション……144
ソルディバイド……58
DEEP FEAR……36
technomotor……116
電車でGO！……132
慟哭 そして……97
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2
〜彩のラブソング〜……114
ドラゴンフォースII −神去りし大地に−……38、155
日本代表チームの監督になろう！
〜世界初、サッカーRPG〜……46
信長の野望・将星録……148、156
信長の野望・戦国群雄伝……157
バーニングレンジャー……96
バッケンローダー……30
ファルコムクラシックスII……60
Project X2……174
プロ野球 グレイテストナイン'98……108
プロ野球チームもつくろう……105、166
水木しげるの妖怪図鑑 総集編……173
無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド……172
メルティランサー Re-inforce……136
悠久幻想曲 2nd Album……167
ラングリッサー〜ドラマティック エディション〜……166
ラングリッサーV〜ジ エンド オブ レジェンド〜……50
RIVEN THE SEQUEL TO MYST……142
リンダキューブ 完全版……54
わくわくぷよぷよダンジョン……146、157
湾岸トライアルLOVE……150

〈業務用〉

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム……162

THE NEXT NOTICE & INFO.

SEGA SATURN
MYCOM
ひみつ戦隊
メタモルV
大人気!
おもしろ
アドベンチャーゲーム
メタモルチェンジでかれいに成長!!
守るぞ地球の平和!
集え! 五色の戦士たち
地球を守る成長ヒロイン、ここに見参!!
「ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ）」はTVアニメ感覚のアドベンチャーゲーム。プレイヤーは小学4年生の女の子、新条咲慧になってメタモルVを指揮、悪の宇宙人から地球を守ってください。なお行動による分岐、会話による分岐、戦闘の成果などで他のメンバーからの信頼値が上昇し、この上がり具合によってエンディングは変化します。
セガサターン版
アドベンチャーゲーム
4月23日発売予定
価格5,800円(税別)
ドラマCD 3/25
音　楽CD 4/21
日本クラウン(株)から発売!!
■制作
有限会社フェイクラフト
■製作・販売
株式会社毎日コミュニケーションズ
■監督・脚本
遠藤　正二朗
■キャラクターデザイン
木下　崇
MYCOM 株式会社毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル TEL.03-3211-2568
商品に関するお問い合わせ TEL.03-3230-3758
©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc./FEYCRAFT

ようこそ、悪夢
世界を震撼させたリアルタイムRPGが今よみがえる!
全世界を興奮させたあの名作「ダンジョン・マスター」が完全3DリアルタイムRPGとなって生まれ変わった。
フルポリゴンで描かれる迫力のモンスター、不気味なダンジョン、そして緻密なトラップが最高の臨場感で迫る!
Dungeon Master
NEXUS
ダンジョン・マスター ネクサス
恩師グレイロードが何者かにさらわれ、アナイアス山に幽閉されてしまった・・・。
あなたは主人公セロンに成り代わりグレイロードを救出するために、
4人の勇者を選びパーティーを組んでダンジョンに向かいます。
ダンジョンでは数々のトラップや凶悪なモンスターがパーティーの行く手を阻み、
さらにその先には新たなる強敵ボルケスが待ち受けている!
SEGASATURN
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライズの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
セガサターン版 好評発売中!! ¥6,800(税抜)
©1998 Victor Interactive Software Inc.
©1998 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

Victor
と絶望の迷宮へ

SATURNFAN
1998年4月10日号 No.7
平成10年4月10日発行
第10巻第7号（通巻127号）
第3種郵便物認可
発行人 山森　尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6244
編集☎03(5563)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216

NECインターチャネル株式会社
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
アミューズメントグループ　ユーザーサポート受付 (03)3293-7008 （祝祭日を除く、月～金曜日：午後1時～6時）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび[logo]は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

T1123312040553

特別定価550円
本体524円

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 23312-4／10

SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
The Future Is Now
SNK
KOFシリーズ最新作、セガサターンに完全移植で登場!!
THE KING OF FIGHTERS '97
©SNK 1997
拡張ラム カートリッジ 専用ソフト
The Revenge of OROCHI.
呪われた宿命にピリオドを打て!
●このゲームは、セガサターンCDと拡張ラムカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張ラムカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
NOW ON SALE!
CD-ROM単体/価格5,800円(税別)
お買得セット(専用CD-ROM+拡張ラムカートリッジ)/価格7,800円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp

scanned & edited
by kitsunebi